Dupla DVD
11 demo + 34 video

teljes játék: WEIRD WAR

PC GURU

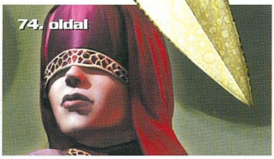
A szenvedélyes játékosok magazinja 2005. No. 04

teszt
BROTHERS in ARMS
A II. Világháború új nézőpontból

teszt
The SIMS 2
Egyetem
Az első magyar nyelvű kiegészítő

teszt
BARD's TALE
A legendás játék humoros visszatérése

Chaos Theory
Splinter Cell 3
teszt
Elkészült minden idők legjobb akciójátéka!



KOTOR 2 SITH LORDS
végigjátszás

FANTASTIC FOUR
előzetes

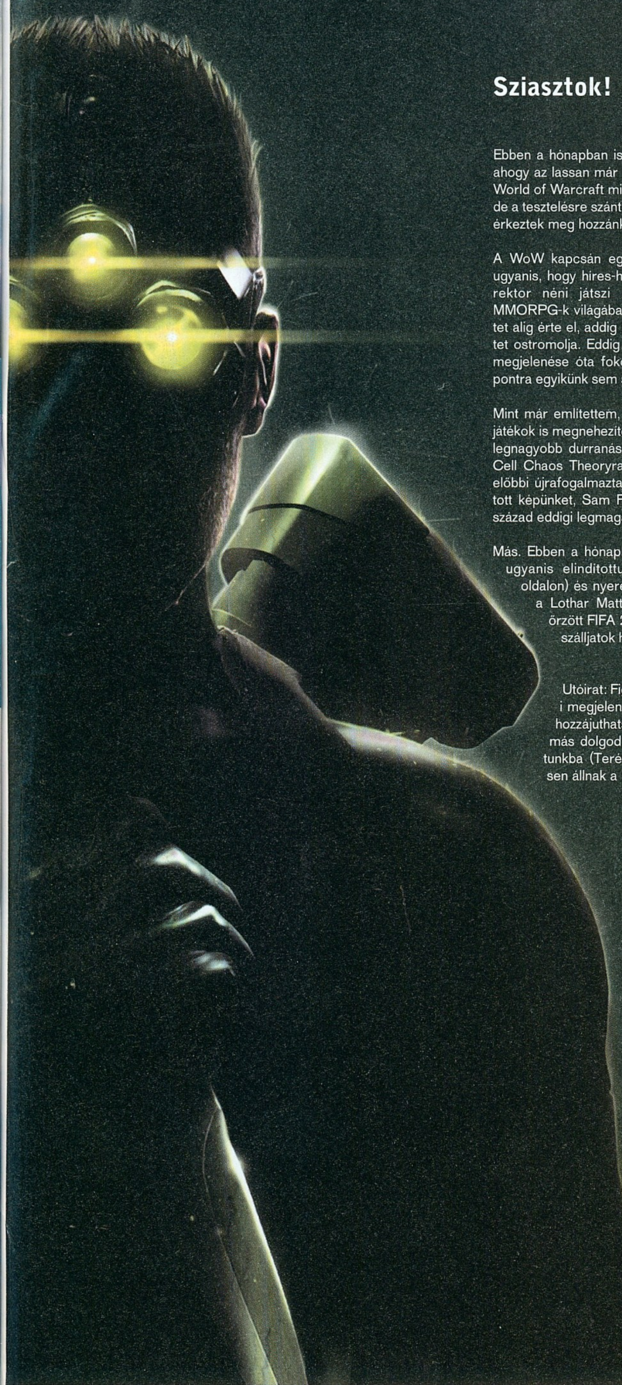
COLD FEAR
előzetes

ára:
1796 Ft

előfizetéssel
csak: 1347 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / 18 Wheels Of Steel: Pedal to the Metal Dangerous Waters Darwinia 2. Freedom Force vs. the Third Reich Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events Prince of Persia: Warrior Within 2. demo RPM Tuning Splinter Cell: Chaos Theory Star Wolves Star Wars: Republic Commando SWAT 4 Videók: 7 Sins 1944 Battle of Bulge Act of War Battlefield 2 ER F.E.A.R. House of the Dead 3...

BDF Beiersdorf
NIVEA FOR MEN
PFLEGE
NIVEA FOR MEN
GESICHTSPFLEGE
OIL CONTROL
GEL-CREME
ALGEN EXTRAKTE
& VITAMIN PFLEGE
MUTASD
AZ IGAZI ARCOD!
MONDJ BÚCSÚT A ZSÍROS BŐRNEK!
ÚJ
OIL CONTROL
ARCÁPOLÓ
Modern arcápolás
• tökéletes ápolás a könnyen zsírosodó arcbőrre
• hatékonyan szabályozza és csökkenti a bőr csillogását
www.NIVEA.hu/formen
NIVEA FOR MEN



Sziasztok!

Ebben a hónapban is rendhagyó módon készült a PC Guru – ahogy az lassan már szokásossá válik. Az még hagyján, hogy a World of Warcraft miatt megállt az élet a szerkesztőségünkben, de a tesztelésre szánt játékok is szinte mind az utolsó pillanatban érkeztek meg hozzánk.

A WoW kapcsán egyébként világszenzáció született. Történt ugyanis, hogy híres-hírhedt játékszerkesztőnket, Hancut a korrektor néni játszi könnyedséggel alázta meg az online MMORPG-k világában, hiszen míg Hancu lapzártáig a 26. szintet alig érte el, addig Katinka troll sámánnője lassan a 30. szintet ostromolja. Eddig is sejtettük, hogy Hancu az első Pirates! megjelenése óta fokozatosan veszít fényéből, ám ilyen mélypontra egyikünk sem számított. Sebaj – aki nem tudja, az tanítja!

Mint már említettem, a WoW-mánia mellett a késve beérkező játékok is megnehezítették a dolgunkat, de úgy érezzük, a hónap legnagyobb durranásaira, a Brothers in Armsra és a Splinter Cell Chaos Theoryra mindenképpen érdemes volt várni. Míg előbbi újrafogalmazta a második világháborús FPS-ekről alkotott képünket, Sam Fisher legújabb kalandja megkapta a XXI. század eddigi legmagasabb PC Guru-értékelését!

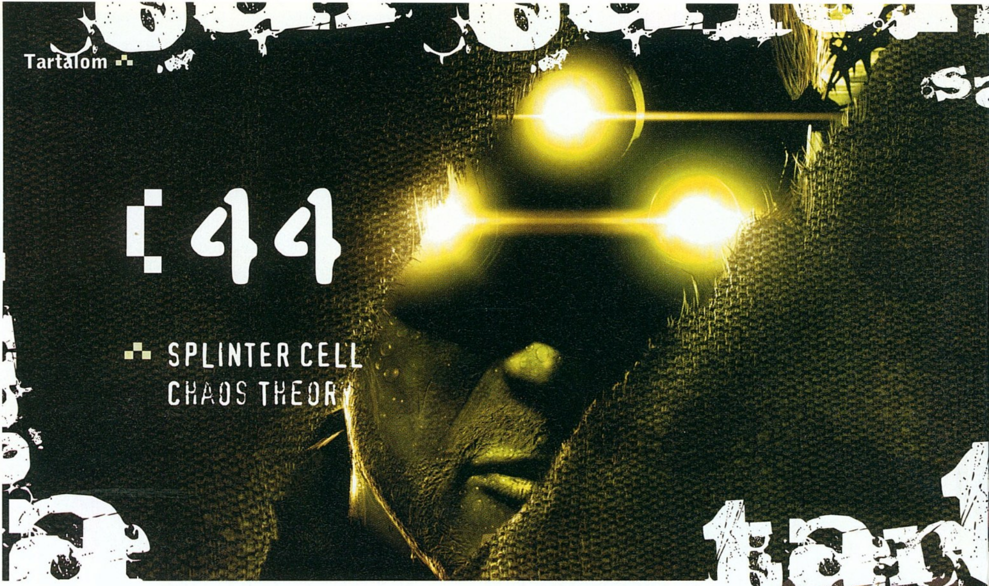
Más. Ebben a hónapban igazi különlegességgel szolgálhatunk, ugyanis elindítottuk SMS-hírlevelünket (részletek a 75. oldalon) és nyereményjáték formájában közkincsé tesszük a Lothar Matthaus dedikálásával díszített, eddig féltve őrzött FIFA 2005 játékunkat. Szóval regisztráljatok, és szálljatok harcba nem mindennapi nyereményünkért!

Utóirat: Figyelem! Ha nem bírod kivárni az április 15-i megjelenést, már két nappal az utcai premier előtt hozzájuthatsz a kedvenc magazinodhoz. Ehhez nincs más dolgod, mint ellátogatni budapesti IT média boltunkba (Teréz krt. 47.), ahol munkatársaink készségesen állnak a rendelkezésetekre!

Sasa

A GURU LEGYEN VELETEK!

A következő PC Guru április 15-én jelenik meg!



[44

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

62 FANTASTIC FOUR

05 AKTUÁLIS
05 Szinfalak mögött 06 Teljes játék: Weird War 08 DVD melléklet

22 BEMUTATÓK
22 Best of 2004 díjátadás 24 Sudeki 28 Fantastic Four 30 Cold Fear 2 32 Gauntlet 46 Rise and Fall 40 Still Life 46 WOW napló

44 ISMERTETŐK
44 Splinter Cell Chaos Theory 52 Brotherms in Armes 58 The Sims 2 egyetem 62 Nascar SimRacing 66 Bard's Tale 70 Dangerous Waters 72 Constantine 74 SW Knights of the Old Republic 2 végigjátszás

80 ROVATOK
84 NosztalGuru 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 HARDVER
94 Hardver hírek 96 A 3 Dimenzió és az idő 2004/1 100 Hardver bemutatók 102 A PC-k hangja1. rész 104 Prohardver! Rovat 108 Digitális fényképezés 114 Hogyan védjük meg a gépünket a netes támadásoktól? 116 Mobil 3G

122 KULVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...

30 COLD FEAR

Lezajlott a 77. Oscar-gálaest. Neked melyik film tetszett idén legjobban?

SASA

Az Oscar-díjra jelölt legjobb öt film közül nekem eddig az Aviátor tetszett a legjobban. Érdekes és lebilincselő története, fantasztikusan fényképezett jelenetei, Leonardo Di Caprio zseniális alakítása és Martin Scorsese remek rendezése örökre emlékezetessé tette számomra a mozit. A másik nagy kedvencem a Pixar legújabb egész estés animációs filmje a Hihetetlen család volt. Brad Bird munkája nem csak eredeti humorával és káprázatos animációival, hanem a rajzfilmekhez képest kiforrott történetével vett le a lábamról. Minden idők legjobb animációs filmje, ha nem láttad, azonnal pótold be!

HANCU

Az igazat megvallva már az idejét sem tudom, mikor sikerült legutóbb moziba eljutnom (bezzeg, ha Orgrimmarban nyílna egy mozi!), ezért nem biztos hogy én lennék a legmegfelelőbb személy az Oscar-díjak odaítélésére. Ettől függetlenül sajnáltam, hogy a Shrek 2 Oscar nélkül maradt, egyet-kettőt mindenképpen megérdemelt volna. Egyébként meg ha az Oscar-díj igazságos lenne, a Macskafogó '86-ban úgyis mindent megnyert volna úgy harminc évre előre, és nem kéne ez az egész felhajtás a díjak körül...

CHRIS

Enyhén eltorzult elmém miatt leginkább a horrorfilmekhez vonzódom. Imádok rettegni a filmek láttán, a megemelkedett adrenalinszint kábítószerként hat már rám. Persze nem állítom, hogy kizárólag ilyeneket nézek, de ha választanom kéne, számomra a közelmúlt egyik nagy kedvence a Fűrész című alkotás lenne, amelyet roppant fordulatosnak és izgalmasnak találtam (és szinte egyáltalán nem volt véres). Emellett tetszett az új Ördögűző, és nagyon jókat derültem a Hihetetlen családon is.

GRATH

Számomra 2004 legjobb filmjei a Pókember 2 és a Hihetetlen család voltak. A Spider-Man 2 szerintem egyike a valaha készült legjobb folytatásoknak, mindenben felülmúlta már amúgy is fantasztikus elődjét (ha mással nem is, hát a sokkal jobb főgonosszal). Azt hittem, hogy a szuperhősös filmek világát évekig fogja uralni Spidey, ám a Pixar az Incrediblesszel megmutatta, hogy az animált hősök is lehetnek olyan szuperek, mint igazi társaik (igen, tudom, hogy a Pókember is sokszor csak CG volt...). Idén meg jön a Sin City és a Batman Begins – jó időket élnek a képregény-rajongók.

JOC

Bármilyen hihetetlen, de idén még nem voltam moziban. Mivel mostanság a filmek zöme feliratos, én meg nem szeretem a szemem gúvasztani, hogy ezeket olvasgassam, inkább hanyagoltam a dolgot. Ennélfogva az Oscar sem érdekelt különösebben – különben is, ki az a megszállott (Sasán és Stökin kívül), aki képes emiatt hajnalig tévét nézni?!

GABEN

2 hónapja láttam az Egy motoros naplója c. filmet ami Ernesto Guevara de la Serna előéletéről szólt, és arról hogy a ma Latin Amerikában szentként tisztelt Che tulajdonképpen lehetett volna bármelyikőtök. Semmi háború vagy vérengzés... csak álmodozás egy jobb világról és egy öreg Northon 500-as moci ami az Andok után darabjaira hullott ..Ha példakép kell és Majkában már csalódtatok irány a mozi!

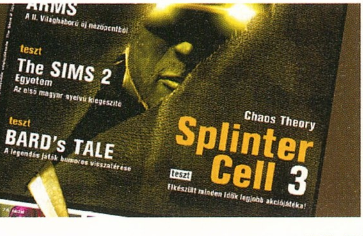
RICCO

Csatlakozva az előttem szóló néhány kollégámhoz, nekem is a Hihetetlen család tetszett a legjobban, bár a többi művet még nem volt szerencsém látni:)

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 április 15-án jelenik meg!

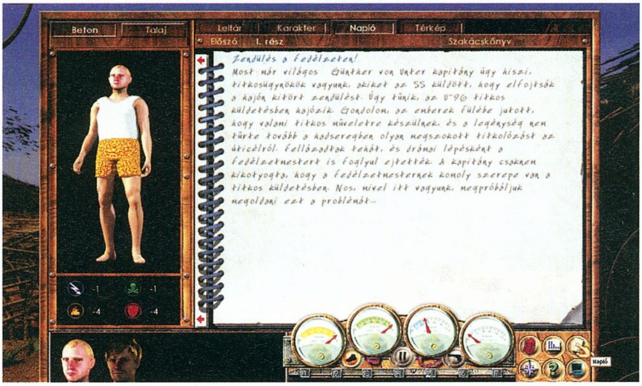


Great White Games-féle szerepjáték alapján készült második világháborús kalandozás, misztikus tárgyak, náci zombik, némiképpen debil, ugyanakkor szórakoztató és humoros játékstílus, Indiana Jonest idéző történet, magyar nyelvű tálalásban – ez a Weird War.
E hónapban tehát a kalandok kedvelőinek kedveskedünk, következő alkalommal pedig az RTS-imádóknak kedvezünk, hiszen jön a Sudden Strike!

Weird War

A második világháború ismeretlen fejezete

Fejlesztő > Mirage Interactive **Kiadó** > Techland **Web** > weirdwar.techland.pl



A Mirage fejlesztőgárdája kockázatos lépésre szánta el magát, amikor a mérsékelt sikereket elért Another War után a régi grafikus és játékmotort újrahasznosítva, tulajdonképpen újracsomagolta a játékot, és Weird War néven piacra dobta azt. Az alapvetően kudarcra ítélt ötletet érdekes csavarral próbálták megmenteni: a játék egészét a humornak rendelték alá. Az érdekes elgondolás minden várakozást felülmúlóan működött, messze jobb és sikeresebb terméket produkálva, mint az eredeti Another War volt egykoron.

Paródia

Sok vicces történelmi téma közül válogathatnak a film- és játékipar irányítói, ám a második világháború bizonyosan nem tartozik ezek közé. Talán ez is az oka, hogy viszonylag ritkán próbálkoznak a sötét időszak könnyedebb feldolgozásával, lévén igen könnyen sértődés, tiltakozás, ebből következőleg pedig csúfos bukás lehet a dologból. A filmek világában csak az olyan nagyágyúknak sikerült maradandót alkotni a tárgykörben, mint az örökbecsű Top Secret!, de ide sorolhatjuk az Indiana Jones trilógia harmadik epizódjának emlékezetes Hitler-féle dedikálását, esetleg a Monty Python „Halálos vicc" jelenetét, vagy a Halló-Halló című remek brit tévésorozatot.

A Weird War ugyanezt a hangulatot próbálja átültetni a számítógépes játékok világába, és meglepő módon működik is dolog! Bár azt elismerem, hogy magyarítás hiján valószínűleg kevesek tartanának ki a játék végéig (számtalan őrült poéntól fosztva meg ezzel magukat) – de fordításnak hála így senki sem menekülhet a tevés kalandjáték elmebeteg sztorifordulataitól. A játék egészére egyfajta kettősség jellemző. Egyfelől örökölte a Baldur's Gate történeti fontosságát és párbeszédeinek jelentőségét, másrészt az akciórészekben a Diablo féle hack-and-slash stílus köszön vissza.

Szerep-játék

Bár a fejlesztők hajlamosak RPG-ként emlegetni művüket (valószínűleg a műfaji kategorizálást is humoros oldalról közelítették meg...), nem vesztünk semmit, ha a karaktergeneráláson és a fejlődési rendszeren jótékonyan átsiklunk, és inkább kalandjátékként tekintünk a műre. Monkey Island-szintű, hasfalszaggató poénokra ugyan ritkán számíthatunk, de azért sokszor fogtok majd szélesen vigyorogni a végigjátszás során.

Kezdjük mindjárt a karaktergenerálással – jó, jó, azt mondtam, ezt átugorhatjuk, ami játékmenetbeli szempontból igaz is, de a szórakozásunkat figyelembe véve nem elhanyagolható jelentőséggel bír. Hiszen olyan, szokványosnak nem nevezhető

■ A nudizókat a fagy sem állítja meg

kasztokkal találkozhatunk, mint az üllőcsapkodástól elképesztő izmokat növesztett kovács, a merőkanálvirtuóz szakács, a csapatnak csak a kárára lévő gyomorbajos, a töprengésben világbajnok filozófus, a túrázástól széles látókörűvé vált kerékpáros, a minden mérgezésre és fagyra immunis alkesz, vagy a varázsolni nem tudó varázsló...

Az irányítás és a látvány már szerepjátékosabb, hiszen a klasszikus izometrikus nézetből szemlélt, mindig a képernyő közepén elhelyezkedő karakterünket ikonos kezelőfelület használatával terelgethetjük. A játék jelentős részét kitevő párbeszédek egy felnyíló ablakban, a különféle kérdések és válaszok kiválasztásával zajlanak. A játék minden pillanata – így az összecsapások is – valós időben történik, ugyanakkor bármikor megállítatjuk az eseményeket, miközben a tárgylistában turkálhatunk, vagy parancsokat adhatunk embereinknek.

RPG, nyomokban

Ha már embereink szóba kerültek: karaktereink 64 különféle képességet tanulhatnak meg, miközben több ezer felszerelést, ruhát és 50 eltérő fegyverfajtát gyűjthetnek be maguknak. Bár a játék humoros attitűdje nem ezt sugallná, mégis tökéletesen autentikus, a valóságnak megfelelő, korhű fegyvereket találunk a játékban (mármint lő-

■ Itt Vörösbegy, öltözz fel Farkas!

fegyvereket – ezek mellett villát, ásót és egyéb, a nép körében népszerű szerszámot is használhatunk majd harc közben).

Bizonyos eszközöket csak meghatározott tulajdonságokkal bíró karakterek használhatnak (nyilván egy gépágyút a filozófus maximum nézegetni képes, míg a kovács lazán a vállára kaphatja), ugyanakkor egyedi képességeik bármelyik karakterünket a csapat hasznos tagjává emelhetik (például – a filozófusnál maradva – egy hosszú és unalmas monológgal elaltathatjuk ellenfelünket...).

Ha nincs ló, jó lesz a teve is

Látványos összeállítás

A megfelelő játékélményt három különféle nehézségi szint, közel 50 NPC és mintegy 40, bizonyos szintű intelligenciával rendelkező ellenfél hivatott fokozni (értem ezalatt, hogy például egy mesterlövész nem fog kivont karddal nekünk rontani, hanem inkább biztos távolságból zaklat minket). Leggyakoribb ellenfeleink természetesen a náci hadsereg tagjai lesznek (időnként még az SS és a Gestapo ügynökeivel is lesz szerencsénk összefutni), de alkalmasint a helyi nehézfiúkkal (például arab szabadságharcosokkal) is nézeteltérésbe keveredhetünk – ám az igazi problémát a gépesített egységek (tankok, páncélozott lövegek, stb.) jelentik majd.

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

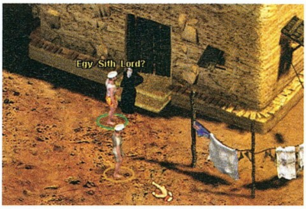
- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Weird War minimális gépigénye: Pentium III 800 MHz processzor, 256 MB memória, 8 MB-os DirectX 8 kompatibilis videokártya



Nem-nem, az egy másik játék...

Összesen öt karakter (köztük a borítóképen is látható Leon, a teve) lehet a csapatunkban, melyek mindegyike saját ruházattal, és felszereléssel rendelkezik, ami ráadásul látszik is játék közben. A grafika maximum 1024x768-ban pompázhat, de a folyamatos mozgás érdekében mintegy hatmillió (!) animációs fázist zsúfoltak a készítők az eredetileg három CD-n terpeszkedő alkotásba.

Gyakorlati tudnivalók

A képernyő legnagyobb részét elfoglaló játéktér jobb felső sarkában találjuk csapatunk tagjainak ikonjait. Saját arcképünk felső részére kattintva a parancsmenüt, míg az alsó részén a leltárt érhetjük el. Ugyanezt jobb gombbal megismételve a csapatsorrendet szabályozhatjuk (nyomva tartott gomb mellett rendezhetjük sorba őket). Ha egyik csapattagunk képén nyomunk bal gombot, utasíthatjuk őt egy helyben maradásra (közben azért tud támadni), fedezésre (a minket támadó ellenfélre veti magát – na nem ÚGY...), célzásra (kiválaszthatunk neki egy ellenfelet vagy tárgyat célpontul), kitérésre (hátba támadja az ellenfelet), vagy egyéni akcióra (megtámadja a legközelebb levő ellenfelét).

Az irányítás az alul található kezelőszerveken – illetve billentyűkombókon keresztül történik. Balról jobbra az alábbi kezelőszerveket és kijelzőket láthatjuk: a legújabb bejegyzések (tapasztalatszerzés, új tárgyak felvétele stb.) képernyője mellett az állóképesség, életerő, tapasztalat és harc visszajelzőit találjuk. Alatta a futás/sétálás, a szünet és a harcmód váltógombjai, valamint az öv visszajelzője kapott helyet. Jobb szélen, az aktuális fegyverünk képe alatt a javítás (E) és újratöltés (R), mellette pedig a leltár (I), a statisztika (S), a napló (D), a térkép (M), és a súgó (H) gombjai viritanak.

Van még egy speciális helyzet, amit ki kell tárgyalnunk, ez pedig a főzés: leltárunkban kell a kiválasztott összetevőket az edénybe tennünk, majd kanalunkkal megkavarni a főzetet. Ha jól dolgoztunk, a keverék megjelenik tárgyaink között – ám ha hibáztunk, a kurzort az edény felett tartva és az R gombot lenyomva kivehetjük valamelyik összetevőt.

Mr. Jonest keressük, nem látták?

Az első lépések

Kalandjainkat a norvég tengereken kezdjük, ahol Johann barátunkkal egy vidám és jövedelmező társas vállalkozás keretében krumplicsempészettel ütjük agyon az időt – mígnem váratlanul egy német tengeralattjáró torpedójának aktív közreműködésével státuszunk villámgyorsan hajótörötté változik. Johannal együtt intenzív didergésbe kezdünk, míg hősünknek az a remek ötlete támad, hogy rakjanak tüzet a ruháikból... A gatyára vetkezett kompánia életét egy váratlanul felemelkedő német tengeralattjáró menti meg. Az igluból vegyünk magunkhoz egy hógolyót, és dobjuk periszkópon a járművet. A kapitány egy tévedésnek köszönhetően német titkosügynöknek hisz minket, és rögtön a nyakunkba sózza a hajón kialakult, túszejtéssel fűszerezett lázadás mielőbbi megoldását.

Kutassuk át a legénységi szállást, míg az egyik párna alól elő nem kerül egy kilincs. A hajó torpedókamrájában talált villáskulccsal kinyithatjuk az

Juliusra ráfér még pár szintlépés

elbarikádozott válaszfalat, majd a három lázadót felpofozva (na jó, ennél némileg brutálisabb összecsapásra utal a fűtéscsövekre fröccsenő vér mennyisége, de ezt galamblelkűek a menüből kikapcsolhatják) megtalálhatjuk a fedélzetmestert. Térjünk vissza a kapitányhoz, és jelentsük a fejleményeket: erre ő elindul, hogy személyesen ellenőrizze a dolgok alakulását – mialatt nyugodtan elolvashatjuk naplójában a titkos küldetés részleteit.

Később aztán eljutunk Észak- és Közép-Afrika, valamint Ausztria egzotikus tájaira, amit 150 helyszín formájában mutat be nekünk a játék, mialatt több mint 100 feladatot kell megoldanunk (kezdve a „fessünk be sárgára egy tengeralattjárót" szintű agymenésektől a játék céljának számító „szerezzük meg a nácik elől a titkos okkult fegyvert" roppant eredeti problémaköréig).

Hajrá!

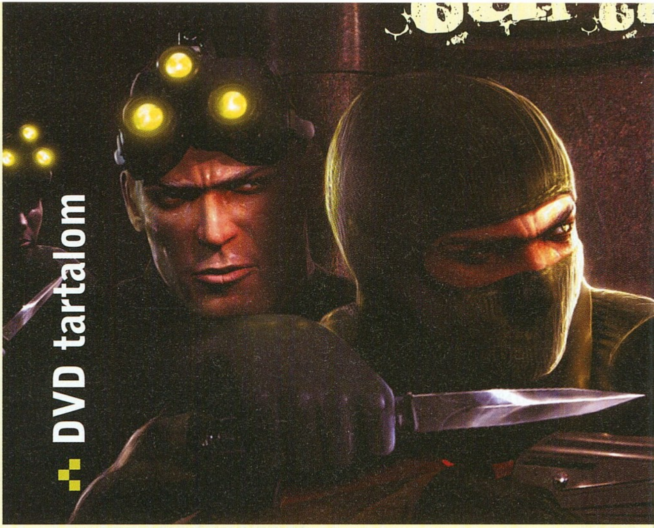
A grafika természetesen nem korszakalkotó, az irányítás is lehetne ésszerűbb, de a jópofa történet és a magyar verzió nyújtotta hangulati plusz (emeljük meg a kalapunk a fordító előtt; a humor megőrzése fordítás során pokoli nehéz feladat, de a Weird War esetében tökéletesen sikerült!) kihagyhatatlan alkotássá teszi a Weird Wart. Ha valakit még mindig nem sikerült meggyőznöm, álljon itt egy apró részlet a játék egyik elmés párbeszédéből:

„Teljesen elborítja a hagyományos arab viselet, testéből semmi sem látszik, ahogy a fejéből sem. Lehet akár Gestapo-ügynök, vagy nindzsa is... A fekete ruhán nincs nyílás, csak finom szövet az arcnál. Szerencsére nem hallasz mechanikus légzésre utaló zajokat, a sötét úrlovag személyét tehát kizárhatod."

JuliuS

DVD tartalom

A múlt havi szégyenteljes demó felhozatal után végre magához tért a PC-s játékpiac, és elkezdtek potyogni a jobbnál jobb kipróbálható változatok és kedvcsináló animációk. Többek közt olyan sikerjátékok demóit tudjuk most kipróbálásra kínálni Nektek, mint a Republic Commando, a Splinter Cell: Chaos Theory, vagy a SWAT 4! A fantasztikus játékok után érdemes bekukkantani animációink közé is, ahol 50 videóval igyekszünk lekötni titeket jó néhány perc erejéig. Jó szemezgetést kívánunk mindehhez!



Splinter Cell: Chaos Theory

A leadást megelőző napokban érkezett Splinter Cell: Chaos Theory demó minden bizonnyal a Te gépedre is hamarosan fel fog kerülni. Hogy miért vagyunk ebben annyira biztosak? Nos, ha netán még nem rendelkezel a teljes verzióval, akkor biztosíthatunk, hogy Sam Fisher legújabb akcióit neked is látnod kell, hiszen az idei év egyik legjobb alkotásával állunk szemben, amely méltó az előző Splinter Cell részekhez. Gyönyörű grafika, páratlan mesterséges intelligencia, és fergeteges hangok jellemzik ezt a lopakodós akciójátékot, melynek 44. oldalon található nagytesztjét feltétlen olvassátok el!

A játék irányítása:

W, A, S, D – Irányítás
C – Guggolás / Felállás
Egérgörgő – Sebesség vált. / Nagyítás
1, 2, 3 – Vizuális módok
E – Használat / Fegyver elővétele
Szóköz – Cselekvés
V – Füttyentés

Star Wars: Republic Commando

Sajnos az előző szám elkészülésekor épp lemaradtunk a lehetőségről, hogy feltegyük a DVD mellékletünkre a LucasArts nagyszerű akciójátékának demóját, de most nem ússzátok meg a dolgot! A több mint 400 megás demóban a kissé rövidre sikeredett történet második kampányában kerülünk bevetésre, méghozzá a wookie-k otthonában, a Kashyyyk bolygón. Feladatunk, hogy kiszabadítsuk vezérüket. Azok, akik még nem látták a teljes változatot, mindenképp próbálják ki a demót, ugyanis a páratlan Star Wars hangulat, az izgalmas játékmenet, és a nagyszerű zene mindenkit azonnal levesz a lábáról.

A játék irányítása:

W, A, S, D – Irányítás
SHIFT – Séta
F – Aktiválni, tárgyat felvenni
Z – Nagyítás
E – Közelharc
X – Optikai módok
F1-F4 – Parancsok kiadása

SWAT 4

A Vivendi legújabb taktikai akciójátéka kellemes meglepetést szerzett nekünk, egyjátékos demóját látva már most elismerhetjük, hogy méltó folytatása lesz a remek harmadik résznek. A Los Angeles-i különleges rendőri alakulat életét bemutató játék demójában egy autótolvaj bandát kell ártalmatlanná tennünk, akik – miután lebuktak – elbarikádozták magukat egy épületben, és túszokat ejtettek. Az irányítás és a társainkkal történő a kommunikáció jóval egyszerűbbé vált az előző rész óta, a látványról pedig az Unreal engine gondoskodik.

A játék irányítása:

W, A, S, D – Irányítás
C – Guggolás / Felállás
Q / A – Kihajolás balra / jobbra
H – Bilincs elővétele
V – Elemlámpa ki / be
F – Cselekvés, üvöltés
Szóköz – Parancsmenü előhozása

Shareware játékok

Xeno Assault II – Amikor egyszerű űrhajós akciójátékról beszélünk, általában a minőség az utolsó dolog, amire gondolunk. Kevés játék volt igazán népszerű ebben a stílusban, mégis számtalan megvalósítást láthattunk már ugyanazzal a sémával elkészítve. Most azonban megérkezett a reménysugár, mely megváltoztathatja mindezt! A Xeno Assault második része igazi felüdülés a kategória szerelmeseinek, folyamatos kihívással hosszú órákra képes lekötni az embert és pontosan ez az a momentum, ami miatt ebben a hónapban ez a játék lett a favorit a PC Guru DVD mellékletén.

Arcamania 2 / Creatrix / Hyperballoid Deluxe / Little Bombers Returns / Revenge of the Chicken / Revolved / Sea Wolves / Troll / ZZED

Rovatok a DVD-n

World of Warcraft – Már közel egy éve, hogy folyamatosan igyekszünk információkkal elhalmozni titeket a World of Warcraft világáról. Most, hogy végre Európában is megjelent a játék, szeretnénk ismét felhívni figyelmeteket nagyszerű rovatunkra, ahol különféle írásokat, érdekességeket, képeket találhattok a játékról.

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Old Hardware / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Turkáló

Blaze Media Pro v5.18 – Habár sokaknak nincs szüksége arra, hogy az animációt különféle formátumokba alakítsa, sosem tudhatjuk, mikor szorulunk rá arra, hogy házi videóinkat átkonvertálgassuk AVI-ból MPG-be, zenéinket WAV-ból MP3-ba és így tovább. Ebben nyújt hasznos segítséget a Blaze Media, mellyel számtalan, videókkal és hangfájlokkal kapcsolatos feladatot elvégezhetünk, sőt még lejátszásra is használhatjuk. A 15 napig ingyenesen kipróbálható változatot most megtalálhatjátok DVD mellékletünkön.

Javítások

Annak ellenére, hogy már hozzászoktunk a méretesebb javításokhoz, a Painkiller legújabb ragtapaszának méretén még mi is meglepődtünk, ugyanis több mint 330 megát nyom a kis aranyos. A hatalmas méret természetesen rengeteg újdonságot rejt, szinte ingyenes kiegészítésként is felfoghatjuk. Többek közt két új multiplayer mód (CTF és Last Man Standing) és rengeteg új multi pálya található benne, ezen kívül a patch telepítése után kipróbálhatjuk a pár hónapja megjelent kiegészítő lemez, a Battle out of Hell összes új fegyverét is.

Wow a rovatokban

Chris Sawyer's Locomotion v1.76 EU / Far Cry v1.31 / NWN: Hordes of Underdark v1.65 / NWN: Shadows of Undrentide v1.65 / Painkiller v1.6.1 / Playboy: The Mansion v1.01 / Starcraft v1.12 / Starcraft: Brood War v1.12 / SW: Knights of the Old Republic 2 v1.0a / Tiger Woods PGA Tour 2005 v1.1 / Total Club Manager 2005 v1.02 / Unreal Tournament 2004 v3355

Animációk

Ez alkalommal nemcsak minőségi demókat, de számtalan nagyszerű videót is megcsodálhattok DVD mellékletünkön, szám szerint ötvenet. Miközben képsoraink között szemezgettek, szeretnénk felhívni figyelmetek a Godfather, illetve a F.E.A.R. előzetesekre, melyek már most nagyszerű játékokat sejtetnek.

7 Sins / 1944 Battle of Bulge / Act of War / Battlefield 2 / Brothers in Arms / Boiling Point / Cold Fear / Conspiracy / Constantine / Crime Life / Domination / Dragonshard / Dungeon Lords / Empire Earth 2 / ER / F.E.A.R. Multiplayer / Freedom Force vs. the Third Reich / Godfather / Guild Wars / House of the Dead 3 / LEGO Star Wars / Matrix Online / MotoGP 3 / Rainbow Six: Lockdown / Rugby 2005 / Splinter Cell: Chaos Theroy / Silent Hunter 3 / Still Life / Stronghold 2 / Suffering 2 / The Regiment / The Sims 2: Egyetem / Worms: Mayhem

Játékdemók: 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal / Dangerous Waters / Darwinia 2. demo / Freedom Force vs. the Third Reich / Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events / Prince of Persia: Warrior Within 2. demo / RPM Tuning / Splinter Cell: Chaos Theory / Star Wolves / Star Wars: Republic Commando / SWAT 4

Animációk: 7 Sins / 1944 Battle of Bulge / Act of War / Battlefield 2 / Brothers in Arms / Boiling Point / Cold Fear / Conspiracy / Constantine / Crime Life / Domination / Dragonshard / Dungeon Lords / Empire Earth 2 / ER / F.E.A.R. Multiplayer / Freedom Force vs. the Third Reich / Godfather / Guild Wars / House of the Dead 3 / LEGO Star Wars / Matrix Online / MotoGP 3 / Rainbow Six: Lockdown / Rugby 2005 / Splinter Cell: Chaos Theory / Silent Hunter 3 / Still Life / Stronghold 2 / Suffering 2 / The Regiment / The Sims 2: Egyetem / Worms: Mayhem

Javítások: Chris Sawyer's Locomotion v1.76 EU / Far Cry v1.31 / NWN: Hordes of Underdark v1.65 / NWN: Shadows of Undrentide v1.65 / Painkiller v1.6.1 / Playboy: The Mansion v1.01 / Starcraft v1.12 / Starcraft: Brood War v1.12 / SW: Knights of the Old Republic 2 v1.0a / Tiger Woods PGA Tour 2005 v1.1 / Total Club Manager 2005 v1.02 / Unreal Tournament 2004 v3355

Mozielőzetesek magyar felirattal: Corpse Bride / Cursed / Fantastic 4 / Sahara / The Jacket

Shareware játékok: Xeno Assault II / Arcamania 2 / Creatrix / Hyperballoid Deluxe / Little Bombers Returns / Revenge of the Chicken / Revolved / Sea Wolves / Troll / ZZED

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / Futball Menedzser / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Old Hardware / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree mod: Hungarian Porsche Mod (F1 Challenge 99-02) / Super Smash Brothers (Jedi Academy)

Háttérképek: Act of War (8db) / Brothers in Arms / Destroy all Humans / Project: Snowblind (2db) / Scrapland / SW: Republic Commando / The Incredibles / Tribes: Vengeance / Constantine (2db) / Paraworld (4db) / Rise and Fall / Splinter Cell: Chaos Theory (8db)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2600 játékhoz)

Képek a kukkolóban: Anno 3 / Area-51 / Ascension to the Throne / Battlefield 2 / Brothers in Arms / Codename Panzer Phase 2 / Constantine / Cossacks 2 / F.E.A.R / Godfather / Guild Wars / Hitman Blood Money / MotoGP 3 / Paraworld / Project Snowblind / Rise and Fall / Sacred Underworld / Singles 2 / Soldner Marine Corps / Stargate SG-1 / Still Life / Stolen / SW: Empire at War / The Regiment / The Suffering / Warhammer 40k Winter Assault

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 6.0.2 magyar verzió / Blaze Media Pro v5.1 / Cliprex DVD Player Professional / Intervideo WinDVD 6 / QuickTime 6.5 / DivX 5.2.1 Pro / Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / F-Prot / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissités (2005.02.23) / F-Prot / BitDefender 7.2 (ingyenes virusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.8 / DirectX 9.0c / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készités) / Winamp 2.91 és 5.08 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.2 és Nvidia Detonator 66.94 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.51 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.02 / Internet Download Manager v4.03 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.243 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.61.00 Magyar / SnagIt v7.2.1 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v1.9D / Everest PowerStrip v3.54 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

The Matrix
Path of Neo

Fejlesztő > Shiny **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2005. november

bár az Enter the Matrix hatalmas csalódás volt a film rajongóinak, ha minden platformot beleszámítunk, már hatmillió fölött járnak az eladásai – ilyen múlt után nem is lehetett kétséges a folytatás elkészítése. Kis pontosítás azért szükséges: a Path of Neo nem tekinthető igazi folytatásnak, elvégre ebben a három film (és az Animátrix!) legemlékezetesebb, legakciódúsabb jeleneteit élhetjük át, végig a legnagyobb hatalmú karaktert, Neót irányítva. Így aztán lövöldözhetünk szerencsétlen örökre, és megverekedhetünk száznyi Smith ügynökkel; Trinity megmentéséért végigrepülhetünk a város utcái felett, de még hajót is vezethetünk! Mindez nem lehet teljes a bullet-time nélkül, melyet használva új kombókat adhatunk elő. Természetesen a mögöttes mondanivaló taglalása sem marad el, a játékban is ipari mellyiségű filozofálgatás lesz, vélhetően mindenki legnagyobb örömére. A fejlesztésben részt vesznek a Wachowski-fivérek, és minden fontosabb egykori szereplő is megjelenik – ám az Enter the Matrix már megmutatta, hogy ez még közel sem garancia a sikerre…

Az E3-on mindenesetre meglátjuk, hogy ezúttal hogyan birkózik meg a hatalmas feladattal a Shiny csapata – az azonban biztos, hogy többet nem hibázhatnak; még egy szégyentelenül gyenge, idő előtt kiadott játék, és mindenki végleg elfordul a Mátrix világától...

Így néz ki, amikor sikerül előadni a szuperkombót...

...és így, amikor nem védekezünk elég hatékonyan

Guild Wars

Fejlesztő > ArenaNet **Kiadó** > NCsoft
Megjelenés > 2005. április

informátor

A Blizzardból kivált designerek és programozók által alapított ArenaNet már négy éve dolgozik a Guild Warson, amely még ennyi idő elteltével is egyedi tud maradni az MMORPG-világban. Legfőképpen azzal, hogy ingyenes lesz – pontosabban havidíjat nem kell fizetni. Ellenben viszonylag sűrűn (4-6 havonta) lesznek teljes árú bolti kiegészítők, melyekben új játszható fajok, kasztok, megtanulható képességek és persze új tárgyak kapnak helyet. Aki kimarad, az lemarad; így aztán, aki komolyan játszik, mégis csak fizetni fog...

▸ Egyetlen világ

Szintén különlegessége a Guild Warsnak, hogy minden játékos ugyanazon a szerveren lesz, így több százezer kalandozóval is összefuthatunk! Hogy ez ne okozzon gondokat, az egész játék instance-okból, vagyis minden karakternek, csapatnak külön generált térképekből fog állni.

▸ 30 kaszt

Noha csak hat főbb kaszt elérhető (warrior, ranger, mesmer, necromancer, elementalist, monk), ezek közül kettőt választhatunk. Ezek kombinációja 30 játszható karakterfajtát tesz lehetővé, melyek külön neveket is kaptak; a harcos-nekromanta keverék például a Dark Knight, a monk/warrior kombó pedig a Protective Healer.

▸ Klánháború

Mint a cím is jelzi, kiemelt szerep jut majd a klánoknak. Nem csak olyan előnyökkel jár a tagság, mint a saját chat-csatorna, a csak így megszerezhető köpeny vagy egy saját épület, de igazi klánháborúkra is számítani kell. A klánok ugyanis versengenek, a győzelmet pedig a másik fél bázisának elfoglalása jelenti.

The Elders Scrolls IV
Oblivion

Fejl. > Bethesda **Kiadó** > Take-Two **Megj.** > Majd ha kész lesz...

Még nem telt el fél év, hogy egy részletes előzetes keretében Magyarországon először beszámoltunk a Morrowindet készítő csapat következő játékáról, az Oblivionról. Azóta ugyan túl sok új információ nem került napvilágra, de mivel újabb fantasztikus képek érkeztek, úgy gondoltuk, nem foszthatunk meg Titeket tőle. Ugyan a képek jóval többet mondanak mint a szavak, néhány rövid mondatban leírnánk az Oblivion legfőbb újításait. Elsőként az új, az egész világra kiterjedő mesterséges intelligencia, a Radiant AI említendő, amelynek hatására mindenki a hozzá eljutott információk alapján, egyedi módon viszonyul hozzánk: megijed vagy megéljenez, feljelent vagy beáll mellénk. Emellett érdemes tudni, hogy sokkal akciódúsabb lesz a harcrendszer, ezúttal nem elég vadul kattintgatni az egérrel a siker reményében, hanem komoly ütéskombinációkat adhatunk elő, és a pajzs is csak akkor hatékony, ha azzal a megfelelő pillanatban blokkoljuk az érkező támadásokat. Ezen felül a Thief 2 designere készíti a lopakodós részek játékmenetét – itt igen nagy szerepe lesz a fantasztikus képességű játékmotornak, mely teljesen valóságos árnyékokat képes megjeleníteni.

Ezt talán még a Greenpeace sem akarná megvédeni

Ha ez még nem lenne elég, a Morrowindnél is nagyobb területen játszódó Oblivionban sokkal kevesebb lesz az üresjárat a több száz miniküldetés, labirintus, átvezető jelenet miatt, és a hátasoknak köszönhetően sokkal mégis gyorsabban utazhatunk városról városra, küldetésről küldetésre. Ráadásként még több varázslatra, mágikus főzetre, hatalmas erejű fegyverre lehet számítani, melyeket a több tucatnyi szörny ellen vethetünk be (a két képen ezek közül két vérmesebb fajta látható).

A bumpmapping világrekordját e kard dönti meg

World Racing 2

Fejlesztő > Synetic **Kiadó** > TDK **Megjelenés** > 2005. július

Átlagos nap az egyiptomi sztrádán

Kanyartechnikánk még nem tökéletes

Nem véletlenül tűnt el a Mercedes név a játék címéből: a második részben már 17 autógyár jelenik meg, mintegy 45 autóval. Köztük természetesen továbbra is hangsúlyosan ott van a Mercedes (ők végül annyi pénzt fizettek, hogy az eredetileg csak a Volkswagenre koncentráló játék teljes koncepcióváltáson ment keresztül), de ugyanannyi autóval van jelent a Volkswagen is, sőt utóbbi gyártó többi márkáját – Audi, Bentley, Bugatti, Lamborghini, Seat, Skoda – is a fejlesztők rendelkezésére bocsátotta.

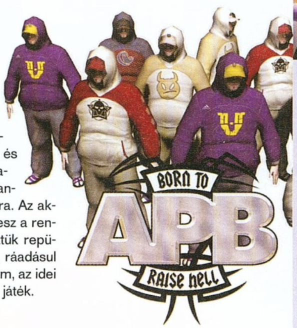
Bár az első rész sem mindennapi helyszíneken játszódott (az Area 51-es pálya például máig emlékezetes), ezúttal még változatosabb, ám kicsit realisztikusabb utakon koptathatjuk a gumikat. Az egyiptomi sivatagos utaktól és az olasz kisvárosoktól a német Alpokig és a spanyol metropoliszokig bezárólag mindenütt más vezetési körülményekkel kell megbirkóznunk. Ennek végre lesz tényleges hatása is a játékra, hiszen a Synetic programozói ezúttal végre valóságos fizikai modellezést ígérnek, ráadásul a World Racing 2-ben végre láthatóan sérülnek is a járművek!

Ugye az a 60-as tábla csak vicc?

All Points Bulletin

Fejlesztő > Real Time Worlds **Kiadó** > Webzen
Megjelenés > 2007 első fele

Az eredeti, 1997-ben megjelent Grand Theft Auto kitalálója és vezető tervezője, Dave Jones már jó egy éve közölte: új játékot készít, amely a GTA-formulát emeli új szintre. Most végre kiderült, hogy a rejtélyes megfogalmazás a valóságban mit is jelent: hősünk online akciójátékot készít, nagyjából a GTA 3 stílusában. Több tucat valódi nagyváros lesz lemodellezve, amelyekben a játékosok a zsaruk, vagy a bandatagok közé állhatnak be. A két fél értelemszerűen egymás ellen harcol; valahogy úgy, mint az előző számunkban bemutatott 25 to Life esetében – csak itt karakterünk folyamatosan fejlődik, és ha jól tesszük a dolgunkat, hamarosan egész szakaszokat bandákat bíznak majd a gondjainkra. Az akciónak persze szerves része lesz a rengeteg elcsórható jármű – köztük repülők és óriási terepjárók is! –, ráadásul hiába a távoli megjelenési dátum, az idei E3-on már kipróbálható lesz a játék.



> apró

Manapság minden rapsztár saját játékot akar: Snoop Dogg a konzolos Fear & Respect sztárja lesz, Xzibit a Chronicles of Riddickben szerepelt, és most 50 Cent is bejelentette, hogy egy **Bulletproof** című játékon dolgozik. A játék egy GTA-klón lesz, kidolgozott közelharccal és a rapper rengeteg haverjával.

A Take-Two új kiadócéget hozott létre 2K Games néven. Ez fogja kiadni a Segától megvett Visual Concepts évenkénti sportjátékait (PC-re is!), valamint a Civilization 4-et és a Bethesda játékait (Oblivion, Cthulhu), valamint a SCi Amerikában megjelenő programjait (**Carmageddon 4**, Conflict: Global Terror).

Alig érkezett meg a Sims 2 első kiegészítője, az EA máris elárulta, hogy már készül a második. Ennek címe **Sims 2: Nightlife** lesz, és természetesen a bulikra, a partizásra fog koncentrálni. Várhatóan szeptemberben jelenik meg.

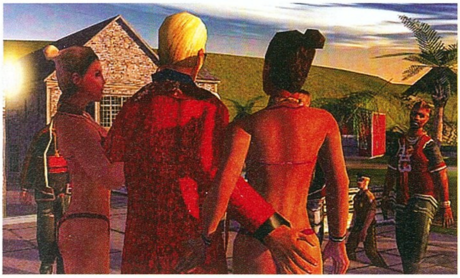
A Ubisoft követi az EA-t, vad bevásárlásba kezdtek. Először megvették a Microsofttól annak sportágazatát, ami négy amerikai sportág jogaival jár. Ezután megállapodtak a Microids-szal, hogy nemsokára megvásárolják azok kanadai stúdióját, az MC2-t – a tagok innen a **Ubisoft Montreal**ba épülnek be, és nem kalandjátékokon fognak dolgozni.

Crime Life
Gang Wars

Fejlesztő › Hothouse **Kiadó** › Konami
Megjelenés › 2005. szeptember

Noha a címből és a képekből erre lehet következtetni, a Crime Life nem egy újabb Grand Theft Auto hasonmás. Ehelyett egy sokkal egyszerűbb akciójátékot kapunk a Gang Wars képében, ahol – bár elvétve lesz némi tűzpárbaj is – a hangsúly a közelharcon lesz. Néha arénákban kell megvívnunk egyetlen kihívónkkal, máskor óriási, 30 fős bandaküzdelmekben kell helytállnunk. A Konami erős sztorit ígér, amelyben egy Tre nevű srácot, az Outlawz nevű banda utolsó verőlegényét kell a geng élére juttatnunk, majd onnan az egész szervezetet irányítva kiiktatni a rivális Head Hunterz bandát. Várható még rengeteg bő gatya, tetoválás, aranyláncok, no meg dübörgő hip-hop zene minden mennyiségben!

A bozótvágó kés a betondzsungelben is jól jöhet



A mi kezünkben van minden fontos dolog a városban

Dilemma: a zsarukat üssük, vagy a többi bandát?

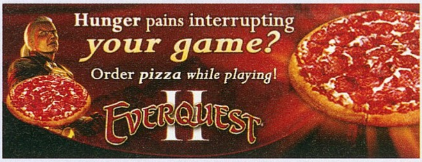
Restricted Area

Fejlesztő › Master Creating **Kiadó** › Whiptail
Megjelenés › 2005. április

Ha a valaki már régóta vár cyberpunk környezetű Diablóra, most fellélegezhet, álma nemsokára valósággá válik. És bárhogy is próbálják tagadni a német fejlesztők az előbbi meghatározást, itt bizony erről van szó: véletlenszerű módon felépített, ezerszer újrajátszható pályák, halálukkor különféle tárgyakat dobáló ellenfelek, minimális RPG-elemek, ám annál akciódúsabb, pörgősebb küzdelem. Igaz, itt varázskard helyett egyre újabb implantokat szedhetünk ki ellenségeinkből, és tűzgolyó helyett lángszóróval fogunk mutánsokat piritani, de a játékmenet nagyrészt a Blizzard remekére hasonlít. Négy választható karaktert (Neo-szerű harcos, hacker, yakuzatag és egy pszionikus képességekkel rendelkező lányka) próbálhatunk ki, akik eltérő főküldetésekkel rendelkeznek – ezek teljesítési idejét soha el nem fogyó véletlengenerált küldetésekkel tornászhatjuk az alap 20 óra fölé. Sajnos multiban csak ketten próbálhatunk szerencsét, és a főküldetések ott teljesíthetetlenek; ez a már majdnem öt éves Diablo 2 után kicsit kevésnek tűnik. Ugyanez mondható el a grafikáról, ami a magasabb felbontást és a szebb fény-árnyék-hatásokat leszámítva ugyanolyan, mint amit hosszú órákon keresztül bámultunk, miközben Diablóra és családjára vadásztunk.

Kövesd a fehér nyulat

E hónapban három, bulvármagazinba illő hírünk is van:
Az első az EverQuest 2-játékosok függőségét növelheti még tovább: immár a játékon belülről a „/pizza" parancs begépelésével, menüből rendelhetnek ízletes Pizza Hut pizzákat, így csak annyi időre kell abbahagyniuk a játékot, amíg kirohannak az ajtóhoz, és kifizetik az egészséges táplálékot. Sajnos a fejlesztők nem mentek el a lehetőségek végső határáig: játékbeli arannyal ugyanis nem lehet fizetni...



A második hír Japánból érkezett, ahol a rendőrség letartóztatott egy 23 éves egyetemi hallgatót, aki telefonon és online fórumokon többször halálosan megfenyegetett egy másik szakra járó srácot. Az ok a következő volt: összevesztek azon a nagy horderejű kérdésen, hogy melyik Dragon Quest-játék a jobb (szinte csak Japánban ismert, de ott kultikusan imádott RPG-sorozat). Az agresszor a DQ6-ra szavazott, míg a majdnem áldozattá váló másik fél a DQ5-re...

Az utolsó hír a Pokémon-gyűlölőknek szolgáltathat megelégedést, kiderült ugyanis, hogy az idegesítő Pikachu által vezetett gárda rákot okoz. A hír nem vicc, de azt is hozzá kell tennünk, hogy a Nature-ben megjelent cikk szerzői a „POK Erythroid Myleoid Ontogenetic" faktorra gondoltak, nem pedig a Game Boyon tenyésző lényekre...

Dragonshard

Fejlesztő › Liquid **Kiadó** › Atari **Megjelenés** › 2005. június

▶ Eberron földje

A Dargonshard a legújabb, techno-fantasy D&D világon, Eberronon játszódik. Ez a varázslatokat és szörnyeket tekintve nagyon hasonlít a szabvány fantasy világokra, ám a mágikus hatású sárkányszilánkoknak köszönhetően Eberronon a technológia is igen fejlett: vannak puskák és vasutak, felhőkarcolók és autók is.

▶ A felszínen

A felszínen minden a hagyományos RTS-eket idézi: a három faj (emberek, sötét elfek, hüllőemberek) városokat épít, egységeket termel és vadul küzd egymással. A városokban azonban a falak ingyenesek, azonnal elérhető minden épület, de azok elhelyezkedése is számít: a barakkból nem csak harcos, de paplovag vagy harci varázsló is kijöhet, a mellette levő épület fajtájától függően.

▶ A föld alatt

A föld alá csak a hősök juthatnak le, a tucategységek nem. Itt a kamera az embereinkre közelít, a játékmenet pedig kicsit diablóssá lesz. Csapdákat derithet fel a tolvaj, titkos ajtókra bukkan a varázsló, a harcosok pedig megküzdenek a gólemekkel, elementálokkal és beholderekkel. Muszáj lemenni, hiszen a legtöbb nyersanyagot – arany és sárkányszilánk – itt szedhetjük össze, ráadásul ellenfelünk hátába is kerülhetünk.

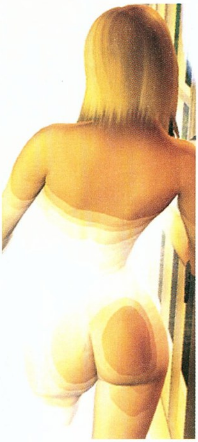
informátor

A Dragonshard rengeteg újítással próbálja magához csalogatni az RTS-klisékbe belefáradt játékosokat. Ezek közé tartozik a kétszintes játéktér (az Exigótól eltérően itt másmás játékmenet szükséges fenn és lenn), a hagyományos nyersanyaggyűjtés eliminálása, valamint a városépítés újszerű megoldása. A meglehetősen gyenge War of the Ring után úgy néz ki, Ed del Castillo ismét forradalmi stratégiai játékkal rukkol elő!

Singles 2

Triple Trouble

Fejlesztő › Rotobee **Kiadó** › Deep Silver **Megjelenés** › 2005. május



Az eredetileg kiegészítőnek tervezett Threesomes helyett teljes értékű folytatást kap a Singles, a Simsnek ez a tavaly megjelent, tesztoszteronban bőségesen megfürdetett klónja. A Triple Trouble alapfelállása, hogy hősünk (lehet fiú és lány is) beköltözik a nagyvárosba, egy ellenkező nemű lakótárshoz, nem tudva arról, hogy ugyanabban az épületben lakik egykori szerelme is. Innentől kezdve mi döntjük el, hogy melyik lányra (vagy fiúra) hajtunk: a lakótársra, vagy az exre – de az igazán képzettek akár mindkettőre kivethetik hálójukat. Összesen 15 küldetés áll a hódítók előtt, amelyek során több helyre is ellátogathatunk – például étterembe vagy egy ivóba. Szintén lehetőség lesz bulit rendezni, ahol a több száz új ruha egyikében tűnhetünk fel, és az általunk választott zenére csöröghetünk.

■ **Hajkefe. Mert megérdemlem.**

■ **"Gééééza! Ne nézd má' annyira a seggét!"**

Paparazzi

A Blizzard Valentin nap alkalmával képpályázatot írt ki, az e havi paparazzi rovatban a győztesek közül választottuk ki két kedvencünket.

01: A szerelem legyőzi még a halált is, avagy zajlik az élőholt-éjelf esküvő...

02: „Tévedni emberi dolog" – mondta a tauren, és lemászott a tehénről.

Starship Troopers

Fejlesztő > Strangelite **Kiadó** > Empire
Megjelenés > 2005. szeptember

A Starship Troopers-jogokat (nálunk Csillagközi invázió címen futott a film) öt évig birtokló Empire első ilyen témájú játéka elképesztően eseménydús, pörgős FPS-t lesz.

A fejlesztők általában a Call of Dutyt emlegetik azzal a megjegyzéssel, hogy itt minden náci helyét vagy két tucat ocsmány bogárszörny foglalja el. A film csatajeleneteiben is a rovarok puszta tömege volt a legijesztőbb, és ezt a játékban is viszontláthatjuk: a fejlesztők saját motorja nem csak dinamikus fényeket kezel, de egyszerre akár 300 ellenfelet is képes kirajzolni saját katonáink mellett. Társainkat egyébként nem irányíthatjuk közvetlenül, ők mindenesetre megpróbálnak a mi harci stílusunkhoz idomulni. Összesen 14 különféle rovarral szállhatunk szembe, amihez 12 fajta fegyvert vethetünk be – sajnos a filmben látott mini atombomba nem lesz köztük.

Egyet elkaptunk, már csak 299 van hátra

A jó, a rossz, és a csúf...

a jó

A hónap legjobb híre nem is lehet más, mint az, hogy végre megérkezett a World of Warcraft európai verziója! A játék elképesztő sikerrel nyitott az öreg kontinensen, már első nap többet adtak el belőle, mint amennyien az összes többi MMO játékkal együtt játszanak! A WoW-ból három nap alatt mintegy 380 000 példány kelt el, ami durvább eredmény, mint amit a játék Amerikában vagy Koreában produkált – erre talán még a Blizzardnál sem számítottak! Mi is mindenkit arra biztatunk, hogy jöjjön, és játsszon velünk – a Warsong PvP szerveren a Hordeum Pannonia klánban, természetesen a Horda oldalán!

a rossz

Bár előző számunkban is kiadók elhalásáról beszéltünk, ez a hónap még rosszabb volt: ezúttal négy nagynevű fejlesztőcsapat adta be a kulcsot. A sort az Atari nyitotta, akik három központi stúdiójukból kettőt (a Santa Monicában és a Beverlyben levőket) zártak be hirtelen. A következő gyászhír az Ion Storm Austin eliminálása volt, amit a tulajdonos Eidos tett meg. Így aztán a stúdió, amelynek a Deus Ex és Thief-játékokat köszönhetjük, megszűnt (a fejesek, köztük Harvey és Randy Smith, valamint Warren Spector már korábban leléptek). A fejlesztők közül többen a Midway Austinhoz igazoltak át, mások a Crystal Dynamicshoz mennek, de legalább 40 embert így is szélnek eresztettek. Az utolsó hír pedig a Troika (Arcanum, Temple of Elemental Evil, Vampire Bloodlines) bukásáról szól. Ez a hír még nem hivatalos, de több (egykori) alkalmazott is beszámolt róla, hogy a cég megszűnt, a gépeket pedig elárverezték; és mivel a tulajdonosok ezt nem tagadták, valószínűleg igaz a hír... (lapzárta után érkezett a megerősítés: a Troika végérvényesen bezárta a kapuit)

és a csúf...

A World of Warcraft megjelenése nem csak örömöket okozott, hanem elképesztő módon függővé tett mindenkit a szerkesztőségben. Az első héten közösen 400, a másodikon további 450 órát öltünk bele a játékba, és 40-fős klánt építettünk ki, ami legkedvesebb családtagjaink szerint már „szörnyű", söt „beteges". Sasa tiltásait („Mindenki hagyja abba, mert így tényleg nem lesz újság!") meglehetősen nehéz

Orgrimmarban tivornyázik a klán egy része

komolyan venni, amikor a következő percben már az este végrehajtandó küldetésekről, meglátogatandó labirintusokról beszél, vagy „csak egy percre" benéz a játékba. Ez persze talán mind igaz és jogos, de amíg élnek gnómok Azerothon, és amíg Thrall hadúrnak szüksége van a szolgálatainkra, addig muszáj mindig visszamenni. Ezt olyan nehéz megérteni!? Most pedig irány vissza Ashenvale-be, ahol lecsapunk pár elfet, aztán újra kifosztjuk a Skarlát Kolostort; már mindenki csak rám vár...

Dungeons & Dragons Online

Fejlesztő > Turbine **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2005. november

Az agyászom szerint a pókiszonyom megalapozatlan

Ezt is megértük: online játék készül minden szerepjátékok ősatyjával a főszerepben! A játék a legújabb, 3.5-ös D&D szabályrendszert alkalmazza, és a Dragonshardhoz hasonlóan ez is az új techno-fantasy világon, Eberronon játszódik. Illetve, hogy egészen pontosak legyünk, a hatalmas trópusi város, Stormreach lesz kalandjaink központja, innen csak ritkán látogatunk ki egy környező szigetre vagy barlangba.

A Turbine igazi újításokat vezetett be a DDO megalkotásakor, így például minden szerveren legfeljebb 500 karakter létezhet (hogy igazi közösségek alakulhassanak ki), nem kapunk tapasztalati pontot a leölt szörnyekért (csakis az elvégzett küldetésekért), és mindenek felett, hogy karakterünket akciójátékhoz hasonlóan közvetlenül irányítjuk. Az egérrel célzunk íjászkodáskor, megfelelő időben kell kattintgatnunk az erősebb támadások végrehajtásakor, a tolvajjal ténylegesen az árnyékokban kell elrejtőznünk, de a rohamozó minotaurusz elől is félreugorhatunk, ha jók a reflexeink. Mivel a fejlesztők úgy találták, hogy nem illik a D&D szellemiségéhez, így nem lesz sem PvP (karakterek közötti harc), sem tárgykészítés – legalábbis eleinte biztosan nem.

Csak mondják a magukét...

„A World of Warcraft jött, látott és győzött. A Blizzard minden tiszteletet megérdemel ezért a fantasztikus játékért. Több száz órát öltem bele, ahogy itt a Sony Online-nál szinte mindenki. Egy játékfejlesztőnek az, ha egy másik fejlesztő játszik az alkotásával, a legszebb bók – mi így gratulálunk a blizzardosoknak."

John Smedley
Elnök, Sony Online

„A játékkiadás egyre inkább a moziiparra hasonlít. Ez egyrészt jó, mert mindenki tud manapság a Halo 2-ről vagy a San Andreasról, nem csak a játékosok, másrészt viszont rossz, mert csak a legnagyobbaknak lesz igazi esélye a sikerre. Ráadásul még nekik sem könnyű a helyzetük, legfeljebb akkor, ha már ismert, bejáratott márkanévről van szó. Pontosan ennek köszönhető, hogy hiányzik az újítás a játékokból – a biztos sikerért minden rizikófaktort meg kell szüntetni."

Trip Hawkins
Elnök, Digital Chocolate (az EA alapítója)

„Még nem döntöttük el, hogy mi lesz a jövőben a Ubisoft-részvényeinkkel. Az is lehet, hogy veszünk melléjük másik 20%-ot, de az is, hogy eladjuk, amink van. Arról mindenestre biztosíthatok mindenkit, hogy ezentúl csak a Ubisofttal közreműködve fogunk cselekedni, a viszony közöttünk teljességgel partneri és baráti."

Warren Jenson
Pénzügyi igazgató, Electronic Arts

The Settlers Mist Realm

Fejl. > Blue Byte **Kiadó** > Ubisoft **Megj.** > 2005. március

Noha angolul még alig jelent meg az ötödik Settlers, Németországban hamarosan az első kiegészítő is napvilágot lát. A Nebelreich névre (ennek fordítása a Mist Realm – tehát ez még nem a hivatalos angol cím) hallgató küldetéslemezben egy Drake nevű, puskával felszerelt kalandor útját követhetjük végig, amint kiépíti birodalmát a Nhern folyó ködös partjai mentén.
Mint minden rendes kiegészítőben, itt is lesznek új épületek (például a kocsma) és egységek (a tolvaj, akit – minő véletlen – az ivóban bérelhetünk fel) is, és ezúttal majd lehet hidakat is építeni, nem muszáj megvárni a telet, hogy befagyjanak a folyók. Ugyan ezek is jó dolgok, de a rajongók leginkább várhatóan a játék elkészítéséhez használt pályaszerkesztő mellékelésének fognak örülni. A megjelenési dátum Németországra vonatkozik!

A Ködbirodalom alcím ez esetben teljességgel érthető

Best of toplisták

Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A legutóbbi hat PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán — ▼ hátrébb a múlt havihoz képest — ▲ előrébb a múlt havihoz képest — ■ tartja a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még: Brother is Arms, World of Warcraft, SW KOTOR 2, Gran Turismo 4 (PS2), World of Warcraft

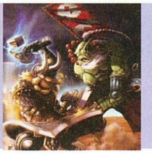
Splinter Cell Chaos Theory

fejl.: Ubisoft Montreal ért.: PC Guru 2005/04 97%

Bár az E3 óta szerelmesek vagyunk a Chaos Theory-ba, és már rengetegszer írtunk róla, még így sem készülhettünk fel tömény zsenialitására. Egyedül, párban és négyen játszva is fantasztikus élmény!

World of Warcraft

fejl.: Blizzard ért.: PC Guru 2005/03 97%



Fel kell készülnötök: az elkövetkezendő hónapokban e rovatban szerepelni fog a WoW. Egyelőre a teljes szerkesztőség a lassulás legkisebb jele nélkül nyomja, Chris például napi 10 órában. Nekünk persze van életünk is...

SW Knights of the Old Republic 2

fejl.: Obsidian ért.: PC Guru 2005/04 93%

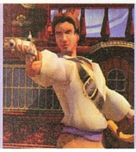
Mivel végigjátszást írtunk a KOTOR 2-höz, ismételten rengeteg időt töltöttünk el vele. A jó és a gonosz út többszöri bejárása hatalmas élményt jelentett, továbbra is csak a befejezetlennek tűnő lezárással vannak gondjaink.

Best of Stöki

további kedvencek: Day of the Tentacle, Fallout, Crimson Skies (Xbox), Doom 2, Popolous-sorozat, HOMM 3

Sid Meier's Pirates!

fejl.: Microprose és Firaxis megjelenés: 1987 és 2004



A műfaj nélküli játék, aminek régi és új változatával egyaránt el tudok tölteni bármikor és bármennyi időt. Kereskedelem és stratégia, kaland és akció Sid Meier klasszikusában – megunhatatlan, örök darab.

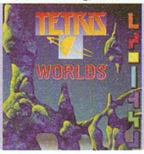
Worms-sorozat

fejl.: Team 17 megjelenés: 1995-2004

A valaha készült legjobb multiplayer játékok, amelyek megjelenését főiskolás koromban jó néhány vizsgám bánta (akárcsak a szobatársaimé). Nincs más program, amivel többet játszottam volna – még a Pirates! sem.

Logikai játékok

fejl.: – megjelenés: –



Kedvenc játékműfajom, így a gépemen mindig található két-három logikai játék. Közülük is a Pontifex nevű hídépítő játék és a Popcap Games termékei (Zuma, Bejeweled, Pixelus, Dynomite) a kedvenceim.

top 10

PC GURU top 10

World of Warcraft

PC GURU No1

			PC GURU értékelés
★	World of Warcraft	2005/03	97%
▼	GTR	2005/01	96%
▼	Half-Life 2	2004/13	95%
▼	The Sims 2	2004/10	95%
▼	MoH: Pacific Assault	2004/13	95%
■	Star Wars KOTOR 2	2005/02	93%
■	Chronicles of Riddick	2005/02	93%
■	NFS Underground 2	2004/13	93%
■	SW Republic Commando	2005/02	92%
■	Rome: Total War	2004/12	92%

USA top 10

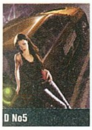
Halo

USA No6

			PC GURU értékelés
★	Star Wars KOTOR 2	2005/02	93%
▲	World of Warcraft	2005/03	97%
▼	Half-Life 2	2004/13	95%
▼	The Sims 2	2004/10	95%
★	The Sims Deluxe	-	-
★	Halo	2003/11	94%
▼	Rollercoaster Tycoon 3	2004/13	89%
▼	Zoo Tycoon 2	2005/01	74%
★	MS Flight Simulator 2004	2003/08	88%
■	NFS Underground 2	2004/13	93%

Németország top 10

Need For Speed Underground 2

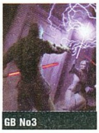


D No5

			PC GURU értékelés
★	Star Wars KOTOR 2	2005/02	93%
★	World of Warcraft	2005/03	97%
▼	The Sims 2	2004/10	95%
▼	Half-Life 2	2004/13	95%
■	NFS Underground 2	2004/13	93%
★	Spellforce Shadow of the Ph.	-	-
▼	Settlers: Heritage of Kings	2005/02	84%
★	MS Flight Simulator 2004	2003/08	88%
★	Warcraft 3 Battlechest	-	-
★	Emergency 3	-	-

Anglia top 10

SW KOTOR 2



GB No3

			PC GURU értékelés
★	World of Warcraft	2005/03	97%
▼	Football Manager 2005	2005/01	91%
★	Star Wars KOTOR 2	2005/02	93%
▼	The Sims 2	2004/10	95%
▼	Half-Life 2	2004/13	95%
▼	Rome: Total War	2004/12	92%
★	Settlers: Heritage of Kings	2005/02	84%
▼	Battle for Middle-Earth	2004/12	85%
★	Pro Rugby Manager 2	-	-
★	MS Flight Simulator 2004	2003/08	88%

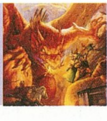
Az E3-tól várjuk 1. rész

Starcraft 2

Reméljük évek óta ezen dolgozik a Blizzard egyik csapata, és ez lesz az E3 egyik legnagyobb bejelentése.

Baldur's Gate 3

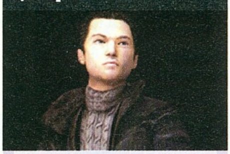
Azt tudjuk, hogy készül. Az Atarinak már csak azt kell elárulnia, hogy ki készíti, és hogy milyen lesz...



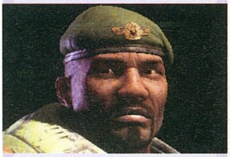
Red Alert 3

A Tiberium Twilight továbbra sem készül, viszont még idén visszatérhetünk a Red Alert-univerzumba.

> apró

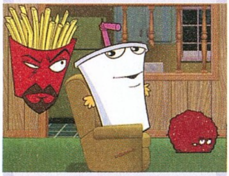


A már négy éve fejlesztés alatt álló thriller-kalandjáték, a **Fahrenheit** kiadásától a totojázás miatt elhatárolódott a Vivendi, és ezért a fejlesztő Quantic Dream (az Omikron alkotói) átmentek az Atarihoz. A kiadóváltás következtében a játékot átnevezték **Indigo Prophecy**re.



Mivel most már a Midway adja ki az Epic játékait, nem meglepő a hír, hogy a kiadó ezentúl az **Unreal 3.0** motort fogja használni, legalábbis a jövőre megjelenő játékaikban.

A Take-Two büszkén kürtölte világgá, hogy a **GTA San Andreas** PS2-es verziójából eddig 12 milliót adtak el. A PC-s verzió megjelenése (néhány weboldal halasztásról írt) továbbra is június 10-én esedékes.



A Midway megszerezte a Cartoon Network nálunk nem látható, teljesen elborult sorozatainak játékjogait. Aki már látott Brak Show-t, **Aqua Teen Hunger Force**-t, Sealab 2021-et vagy Space Ghost Coast to Coastot, az már most ujjong; aki viszont kimaradt e bődületes ökörségekből, az próbáljon beszerezni egy-két epizódot – nagyon megéri!

Bet on Soldier

Fejlesztő > Kylotonn **Kiadó** > Digital Jesters
Megjelenés > 2005. június

A Bet on Soldier (szigorúan külön írva: nem Beton Soldier...) teljesen átlagos sci-fi FPS is lehetne, hiszen megvan hozzá minden kelléke a világot uraló megavállalatoktól az amnéziás főhősön át a negyvenféle kéziágyúig bezárólag. A francia fejlesztők azonban ezt megpróbálták földobni néhány dologgal. A legfontosabb – és amire a cím is utal –, hogy küldetéseink előtt mindig megtudjuk, hogy az ellenfél milyen, hozzánk hasonló szuperzsoldosokat bérelt föl; és ha úgy akarjuk, pénzben fogadhatunk, hogy le tudjuk győzni. Aztán később, ha a szokványos lövöldözés során összeakadunk a likvidálásra kiszemelt ellenféllel, minden lelassul körülöttünk, és 60 másodpercünk van, hogy kinyírjuk a figurát.

Ha sikerül, megkapjuk a nyereményt, ha ennél lassabbak vagyunk, akkor viszont elbukjuk a tétet. A pénz pedig igen fontos, hiszen ebből vehetünk új fegyvereket és beültetéseket, valamint ebből reparálhatjuk meg páncélunkat. A megjelenést nemrég halasztották el, de kora nyáron így is kiderül, hogy ez az extra képes lesz e kiemelni a Bet on Soldiert a hasonszőrű játékok tengeréből.

A jövőben ilyen védőruházatot kell viselni az építkezéseken - csak a puska opcionális

Azt beszéli már az egész város...

Noha nem tartjuk túlzottan valószínűnek, néhány weboldal meglebegtette a hírt, miszerint a **STALKER** fejlesztését leállították. „Bizonyítékként" azt hozták fel, hogy a játék megjelenését bizonytalan időre ismét elhalasztották, és a THQ leállíttatott minden PR-tevékenységet (interjúk, új képek) a játékkal kapcsolatban.

05 %*

A KOTOR 2-t fejlesztő Obsidian vezetése több interjúban is utalt egy esetleges folytatásra, sőt, azt is megemlítették, hogy ők is szívesen készítenék el a trilógia záró darabját. Még sztorivázlatokat is említettek, ezek szerint a **Knights of the Old Republic 3** központi alakja a második részben kicsit elhanyagoltan kezelt Darth Nihilus lenne.

40 %*

A Blizzard North weboldalán nemrég megjelent bejegyzés szerint egy vezető designert keresnek. Ez még nem feltétlenül sokatmondó hír, de amikor odaírták, hogy a Diablo 1-2-t készítő csapatot kellene irányítani, ráadásul a szerepjátékok fejlesztésében szerzett tapasztalat kifejezetten előnyt jelent, az ember nem tud másra gondolni, mint arra, hogy készül a **Diablo 3**! Igaz, ha még designert keresnek, akkor úgy 2017-ig várhatunk a megjelenésre...

80 %*

* A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

> apró

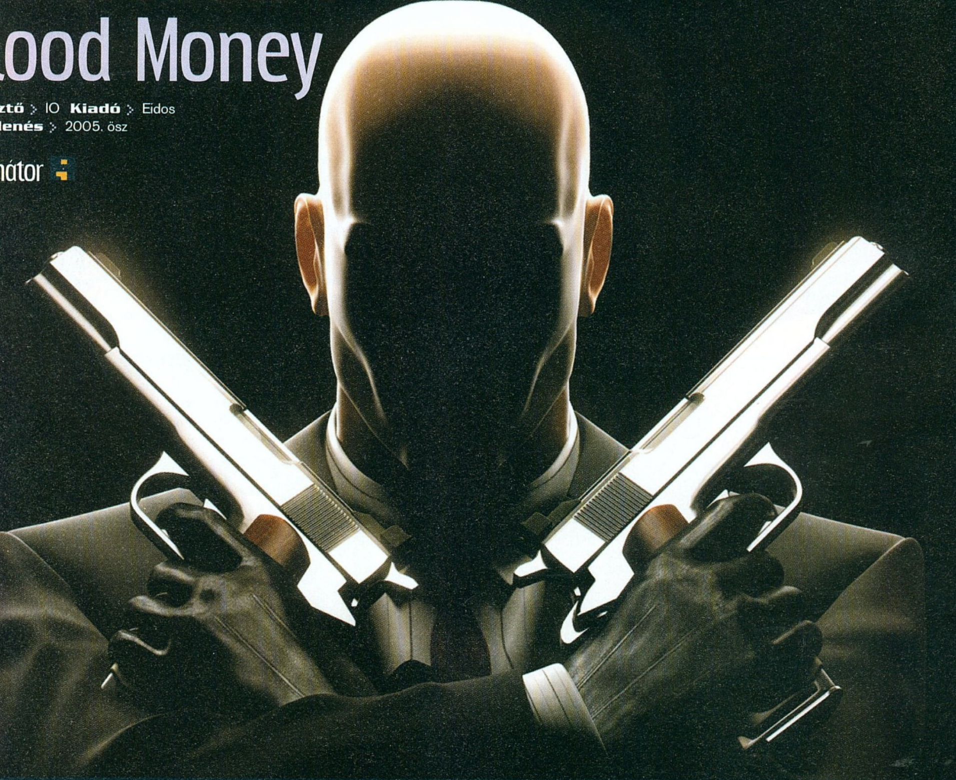
Idén is kiosztásra kerültek az angol BAFTA-díjak, amelyek közül ezúttal a **Half-Life 2** markolta fel a legtöbbet, szám szerint hatot (többek közt az év játéka és a legjobb akciójáték kategóriában). Noha egyes díjakkal mi nem értünk egyet (legjobb multiplayer játék a HL2?!), érdemes átolvasni a díjazottak listáját a www.bafta.org címen.

A **Blizzard** bejelentette, hogy sikerült megszerezniük maguknak Dustin Browdert, aki eddig az EA kötelékében dolgozott. Browder olyan játékok producere volt, mint a Red Alert 2, a Generals, a Battle for Middle-Earth, illetve előbbi kettő kiegészítői.

Hitman
Blood Money

Fejlesztő > IO **Kiadó** > Eidos
Megjelenés > 2005. ősz

informátor



A Blood Moneyval a fejlesztők a közel hárommillió példányban elkelt második rész elképesztő sikerét akarják megismételni (a Contracts ugyanis meglehetősen nagyot bukott). Az alapok (bérgyilkosságok elkövetése, lehetőség szerint minél észrevétlenebb módon) nem változtak, mégis rengeteg új elem jelent meg a játékban, köszönhetően annak, hogy kedvenc kopasz ügynökünk immár kénytelen a saját pénzéből finanszírozni felszerelését.
A teljesen új környezet (Európából Amerikába települ át a 47-es ügynök) teljesen új kihívásokkal jár, várhatóan rengeteg ottani látványosság környékét meg fogjuk látogatni, az ott lófrálók legnagyobb örömére. E mellett derék ügynökünk megtanulja, hogy mit jelent megélhetési bérgyilkosnak lenni: ezúttal felszerelését munkabéréből kell finanszíroznia...

▸ Szabad ügynök
Agent 47 ezúttal nem munkaadóitól kapja fegyvereit, hanem saját magának kell megvásárolnia minden pisztolyt, puskát, de még a lőszert is. Éppen ezért nagy körültekintéssel kell válogatnia a Diane által felkínált küldetésekből – ha nagy munkát kell elvégezni, megeshet, hogy több apró feladattal pénzt kell összegyűjtenünk a felszerelésre.

▸ A szabadság házája
A negyedik epizódban a történet minden eddiginél fontosabb lesz. A 47-es ügynök munkaadóját, az ICA-t ugyanis egy rivális társaság jószerivel megsemmisíti, csak tar barátunk marad életben. Menekülésképpen Amerikába költözik, ahol egy Diane nevű közvetítőn keresztül áll újra munkába. Innentől fogva az ő álatala szerzett melók közül válogatva dolgozik, miközben a titokzatos támadóktól is meg kell védenie magát.

▸ A gleccser ereje
A Hitman: Blood Moneyt a dán fejlesztők régóta pofozgatott, Glacier névre hallgató motorja fogja hajtani (ennek legelső változata működött a 2000-ben megjelent első Hitmanben is). Ezt persze rengeteg új tudással ruházták fel, így kapunk majd a manapság szinte minden játékban túlzásba vitt bloom effektből, a karaktereket normal mapping teszi ráncossá (és műanyagszerűvé...), és fantasztikus időjáráseffekteket is ígérnek.

informátor

Az új Close Combat messze jár gyökereitől (az eddigi részek második világháborús RTS-ek voltak), a First to Fight ugyanis tengerészgyalogos-szimulátor lesz. Négy főből álló csapatunkat Libanon fővárosában, Bejrútban vezethetjük harcba a 15 lineáris küldetésből álló kampány során. Ha nem boldogulunk egy ellenféllel, kérhetünk tüzérségi támogatást, vagy helikoptereket.

▸ Bevált módszer

A First to Fight hasonló megoldást használ a négyfős csapat irányítására, mint a Ghost Recon 2. Ha lenyomjuk a jobb egérgombot, feltűnik a négy parancsot tartalmazó menü (támadás, gránátozás, örködés, pergőtűz), amelyek célpontja az, ahová éppen mutat a célkeresztünk.

▸ Igazi szimuláció

Noha normál módban a Close Combat hasonlít a többi kommandós játékra, ha bekapcsoljuk a teljes szimulációt, durva meglepetésben lesz részünk. Nincsenek életerő-kijelzők, halál esetén azonnal vége a játéknak, és akár egyetlen golyó is halálos lehet.

▸ Négyen párban

A First to Fight teljes egészében végigjátszható kooperatív módban is, ilyenkor mind a négy tengerészgyalogost ember irányíthatja. Egyik közülük a vezér, aki ugyanúgy adhatja a parancsokat, mint egyjátékos módban - a többieknek ezt persze nem kötelező végrehajtani, de ikonok formájában mindig elolvashatják, mit vár el a vezérük.

Close Combat First to Fight

Fejlesztő › Destineer **Kiadó** › Global Star
Megjelenés › 2005. április

EverQuest Ázsiában

Érdekes hírek érkeztek Tajvanból, ahol nemrég megjelent az EverQuest 2. Anélkül, hogy a Sony Online ezt közölte volna bárkivel, lecserélték minden karaktermodellt a játékban. A darabos, műanyagszerű karakterek helyét így stílusos, enyhén anime-jellegű karakterek vették át – minket lenyűgözött, hogy ugyanannyi poligonnal, ugyanolyan méretű textúrákkal mennyivel szebb figurákat alkothat egy tehetséges grafikus... Remélhetőleg ez a változat valamiképpen, mondjuk opcionálisan letölthető formában hozzánk is eljut...

□ A stílus diadala...

The Regiment

Fejlesztő › Kuju **Kiadó** › Konami
Megjelenés › 2005. július

□ Spontán lázadás tört ki a bérletár-emelés hatására

Noha még mindig nem született meg a hivatalos bejelentés a Metal Gear Solid 3 PC-s verziójáról, a Konami egyre inkább jelen van a PC-s piacon. A Regiment a manapság virágkorukat élő kommandós játékok amúgy is széles táborát gyarapítja, konkrétan a brit speciális osztag, a SAS tagjaként oldhatjuk meg a különféle terrorhelyzeteket benne. A „megoldás" minden alkalommal eliminálást jelent, elvégre a SAS-t csak akkor hívják, ha a tárgyalásoknak már vége. Így aztán feladataink mindenhol a következők lesznek: terroristákat le, túszokat ki, titkárnőket meg (-lőni, -szabadítani és bármit is gondoltatok, természetesen -menteni). Egy négyfős szakasz élén, társainknak parancsolva kell helyt állnunk olyan kényes helyzetekben, mint az 1980-as iráni nagykövetségi ostrom, egy metrószerelvény elfoglalása vagy éppen az angol parlament megtisztítása az anarchistáktól. A grafikáért a második generációs Unreal motor felel.

RollerCoaster Tycoon 3 Soaked!

Fejlesztő > Frontier **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2005. június

■ Minden idők legunalmasabb motorversenye

Nagyon szerettük a Rollercoaster Tycoon 3-at, ezért igencsak örültünk, amikor az Atari bejelentette, hogy nagyjából félévente újabb kiegészítőket kapunk (a Soaked tehát csak az első a sorban). Most végre kiderült, hogy az első miről is szól majd: a Soaked a vízi látványosságokra koncentrál: lesz itt minden a medencéktől a vízesésekig, a vízágyúktól a csúszdákig. Minden Soaked-vidámpark központi része a tetszőlegesen kialakítható és felszerelhető medence, és a hullámvasutak módjára szerkeszthető csúszdák, de természetesen lesznek kisebb látványosságok is. Ide számítanak az általunk koreografálható delfin- és bálnashow-k, valamint a saját mp3-gyűjteményünk ritmusára beállítható vízishow (lézerekkel és szökőkutakkal).

■ Ha van bableves-bolt a közelben, hamar zöld lesz a víz

■ A kiegészítőben ezernyi módon szórakozhat a plebs

Warhammer 40 000 Winter Assault

Fejlesztő > Relic **Kiadó** > THQ
Megjelenés > 2005. ősz

A tavaly megjelent, Warhammer 40K univerzumban játszódó Dawn of Warnak egyetlen nagy hibája volt: hiába volt kidolgozva a multiban még kiegyensúlyozottnak is bizonyuló négy különböző nép, az egyjátékos módban mindössze az űrgárdistákkal élhettünk át egy nyúlfarknyi kalandot. Az egy teljes évig készülő kiegészítő, a Winter Assault ezt a hibát hivatott kiküszöbölni: legalább 40 küldetést kapunk majd, szétosztva több nép között (azt még nem közölték, hogy vajon minden fél játszható lesz-e). Ezen felül egy teljesen új játszható faj is megjelenik. Sajnos nem a rovarszerű tiranidákat kapjuk meg organikus fegyverzetükkel, hanem a Birodalmi Őrség embereit. Önmagukban gyengék, ezt nagy tömegükkel, és elképesztően erős tüzérségükkel ellensúlyozzák – a képen szereplő Baneblade tankok például összesen 11 különféle ágyúval van felszerelve!

■ Két ilyen tank, és nincs az az ork, aki életben marad

Már csak két hónap van a világ legnagyobb játékkiállításáig, így érdemes lehet áttekinteni, hogy a magyar cégek mivel fognak megjelenni a Los Angeles-i E3 show-n. Kezdjük a 2004 legjobb magyar játékát elkészítő Stormregionnel: a fiúk addigra valószínűleg befejezik az első kiegészítőt, és minden bizonnyal kiviszik a show-ra a háború harmadik fázisát jelentő Fire & Ice-t. A Mithisnél jelenleg a Midway körül forog a világ,

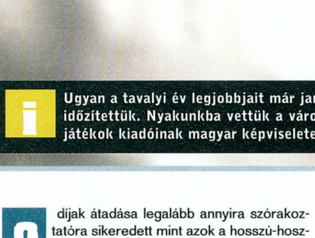
annak játszható verziója mellett azonban jó eséllyel találunk majd legalább egy másik játékot is. A Digital Reality jelenleg négy programon dolgozik – ezekről szintén a kiállításon hullik le a lepel (egyelőre csak annyit tudunk, hogy ezekből legalább három stratégia). Régóta nem hallottunk az Invictus és a Clevers háza tájáról, megeshet, hogy ők is dolgoznak új játékokon. Egyre több hiresztelés kering arról is, hogy az Exigo jutalomjátékra számíthat, így abszolút nem lennénk meglepve, ha egy kiegészítővel találkoznánk LA-ben…

A legjobbak...

Best of 2004 díjátadás

Ugyan a tavalyi év legjobbjait már januárban (2005/2 számunkban) megválasztottuk, a díjak átadását ügyesen az Oscar-gála napjára időzítettük. Nyakunkba vettük a várost egy tucat gyönyörű ólomkristály szobrocskával a csomagtartóban, és végigjártuk a nyertes játékok kiadóinak magyar képviseleteit...

a díjak átadása legalább annyira szórakoztatóra sikeredett mint azok a hosszú-hosszú órák, amiket a jutalmazott játékok okoztak nekünk a tesztelés során. Az első állomásunk az Automex illetve a szomszédságába eső Ecobit irodája volt. Ekkor még kissé megszeppenve és megilletődve adtuk át a díjakat. Mivel senkinek nem szóltunk előre, hogy miért is jövünk, igazán őszinte reakciókkal találkoztunk. Sosem fogjuk elfelejteni az automexes PR menedzser Feri meglepett arckifejezését, vagy az ecobitos Dóri már-már könnybe lábadó tekintetét. Míg Ferenc a legjobb stratégia (Rome: Total War), valamint a legjobb akciójáték (Prince of Persia

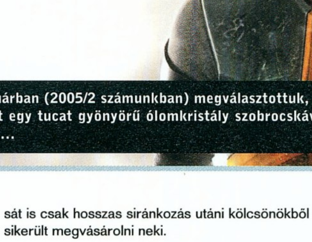


Látogatás az Automexnél

Warrior Within), addig Dóra a legjobb kalandjáték (Myst 4) trófeáját tehette az asztalára.

A következő állomás az Electronic Arts főhadiszállása volt, ahol már majdnem a teljes PC Guru stáb képviseltette magát (a kivétel Chris volt, aki alulöltözöttségére hivatkozva inkább úgy döntött, a szerkesztőségben marad, és ha már ott van, bizonyos Xain nevű ork harcos karrierjét egyengeti). Akkor még hitt benne, hogy a World of Warcraft Warsong szerverén ő lesz az első, aki eléri a 60-as szintet – aztán, ahogy azt már tőle megszokhattuk, ez nem igazán sikerült, sőt olyan mélyre süllyedt, hogy a negyvenedik szinttől megvásárolható hátasát is csak hosszas siránkozás utáni kölcsönökből sikerült megvásárolni neki.

A fenti okok miatt ráadásul DVD-szerkesztőnk kimaradt a legvidámabb díjátadásról, ahol meglátva Tatcom mackónadrágját, először úgy gondoltuk, hogy az EA játékai által elnyert négy díjat gyorsan készpénzre váltjuk, és a Blaha Lujza téri aluljáróban lóhalálában veszünk neki a rangjához méltó nadrágot... Ildikó és András határozott tiltakozása után aztán inkább a díjak átadása mellett döntöttünk. Az EA-s díjátadást követően ismét közbeszólt a World of Warcraft világa, ami miatt képtelenek voltunk elgyalogolni a szerkesztőségünktől öt



Csoportkép az EA-val

percre található Stormregion főhadiszállására, hogy átnyújtsuk a legjobb magyar fejlesztésű játékért járó díjat (egyébként ők sem nagyon értek rá díjat átvenni, ennek oka pedig a Panzers Phase 2 mellett az lehetett, hogy a csapat 27 tagja lett erős WoW-függő az utóbbi napokban). Ígérjük, hogy a következő szám megjelenéséig bepótoljuk elmaradásainkat.

A győzteseknek még egyszer gratulálunk és reméljük, jövőre ugyanilyen kellemes pillanatokat okozhatunk nekik.

Sasa, Hancu

Reakció

A díjakat ugyan nem közvetlenül a fejlesztőknek adtuk át, e-mailben azért gratuláltunk nekik – íme egy csokor az első reakciókból... (Az Oscar-díjaknál szokásos „köszönöm anyámnak, Istennek, az ügyvédeimnek, és az Akadémiának" litániákat kivágtuk a nyilatkozatokból.)

„Úgy látszik, mégsem volt olyan rossz ötlet azt a száz bónusz pályát felrakni Az Editor's Choice Editionre, mint amilyennek először tűnt..." – Tim Sweeney, vezető programozó, Epic Games (a Legjobb gyűjtői kiadás díj nyertese az UT 2004-gyel)

„Nagyon szépen köszönjük az elismerést! Tudnál küldeni nekünk abból a PC Guru számból, amiben az Év Játékai cikk van, úgy 80 darabot, hogy mindenkinek jusson a csapatban...?" – Kellie Cosner, PR-os, Valve (az Év Játéka, és még öt díj nyertese a Half-Life 2-vel)

„Fantasztikus hírek! Hétfőn egyébként is nagy bulit terveztünk csapni a cégben – itt a remek ok, hogy megduplázzam a rendelt pezsgőmennyiséget!" – Josh Resnick, elnök, Pandemic Studios (a Star Wars Battlefronttal és a Full Spectrum Warriorral is nyert kisebb díjakat)

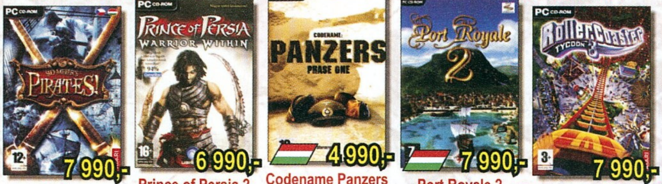
„Köszönjük szépen a díjat, sokat dolgoztunk érte, hogy hűek tudjunk lenni a fantasztikus Warhammer 40K univerzumhoz. A legjobb stratégia kategóriában pedig... ne is mondd, kitalálom: ugye a Rome előzött meg bennünket...?" – Jonathan Dowdeswell, PR-os, Relic Studios (a Warhammer 40K-val jelölt az Év stratégiája kategóriában, és a legjobb licencelt környezetű játék díjának nyertese)

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

ÚJDONSÁGOK, ÚJ AKCIÓK!

Brothers in Arms · SW Republic Commando · Star Wars KOTOR 2 · Sims 2 (magyar, dvd)



Pirates · Prince of Persia 2 · Codename Panzers · Port Royale 2 · Rollercoaster Tycoon 3

Transport Giant · Heroes of M&M 4 pakk · Counterstrike CZ · Far Cry (dvd) · Unreal Tournament 2004 · Civilization 3 Deluxe

Homeworld 2 · Ground Control 2 · Manhunt · Soldiers · Morrowind Pack · Colin McRae Rally 4

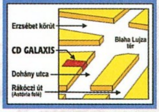
Act of War*	9 990
Against Rome	1 990
Age of Empires Gold	1 990
Age of Mythology Gold	9 990
Age of Wonders 2	2 490
AoW 2 Shadow Magic	2 490
Against Rome	1 990
Alone in the Dark 4	1 990
Aliens vs Predator Gold	1 990
Aliens vs Predator 2	2 990
Aliens vs P2 Primal Hunt	2 990
American Conquest	1 990
Antant HUN	1 990
Arcanum	1 290
Armies of Exigo HUN	11 990
Army Men Sarge's War	990
Arx Fatalis	1 990
Augustus HUN	4 990
Aura	990
Axis and Allies	7 990
Bandits HUN	690
Battlefield 1942	3 990
Battlefield 1942 pakk	11 990
Beyond Good & Evil	2 490
Bionicle	3 990
Blitzkrieg	1 990
Blitzkrieg+Burning Hor*	Akció
Blitzkrieg Rolling Thund	3 990
Blood Omen 2	1 990
Brothers in Arms	9 990
Call of Duty Deluxe	12 990
Call of Duty United Off.	6 990
Capitalism 2 HUN	990
Chaser HUN	1 990
Chessmaster 9000	2 490
Chessmaster 10th Ed.	5 990
Children of the Nile	10 990
Chronicles of Riddick	9 990
Civilization 3	2 990
Civilization 3 pakk	4 990
Claw	1 990
Codename Panzers HUN	4 990
Colin McRae Rally 2	1 490
Colin McRae Rally 04	2 490
Colin McRae R. 05 dvd	7 990
Commandos	1 990
Commandos 2	1 990
Commandos 3	1 990
Cossacks	1 990
Cossacks Back To War	2 990
CSI: Helyszínelők	1 990
CSI 2	2 490
CSI Miami	7 990
Deus Ex	1 990
Diablo	1 290
Diablo 2 + Lord of Destr.	3 990
Die Hard Nakatomi Plaza	2 990
Disney játékok / -tól	990
Doom Coll (1+2+Final D)	2 990
Doom 3	6 990
Driver	1 990
Driver 3*	9 990
Dungeon Siege	2 490
Egypt 3 HUN	3 990
Emperor: Rise of M K.	2 990
Empire Earth HUN	1 990
Empire Earth kieg. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN ápr*	JÖN
Enter the Matrix dvd	3 990
Etherlords HUN	1 990
Europa Universalis HUN	1 490
Evil Genius	9 990
Far Cry dvd	3 990
FIFA 2004	3 990
FIFA 2005	11 990
Fire Chief HUN	1 990
Flanker 2.0	1 690
FlatOut	7 990
Flight Simulator 98	1 990
Flight Simulator 2004	12 990
Football Manager 2005	9 990
Freelancer	2 490
Fritz 7 Sakkszim. HUN	3 990
Full Spectrum Warrior	5 990
Gothic 2*	3 990
Grand Prix 4*	3 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Ground Control 2 HUN	2 990
GTR – HUN*	9 990
Gyűrűk Ura: Harc... dvd.	12 990
Gy.Ura:Király visszatér	3 990
Haegemonia HUN	1 990
Haegemonia Solon HUN	1 990
Half-Life	1 990
Half-Life Generation 3	4 990
HL:Counterstrike CZero	2 990
Half-Life 2	9 990
Half-Life 2 Collector's	19 990
Halo	5 990
Hard Truck HUN	1 990
Heroes 3	1 690
Heroes 3 Complete*	1 990
Heroes 3 Essential HUN	1 990
Heroes 4 Complete HUN	4 990
Hitman	1 990
Hitman 2	2 490
Hitman Contracts	3 990
Homeworld 2 HUN	2 990
House of the Dead 3	9 990
I of the Dragon HUN	4 990
IGI 2	2 490
IL-2 Sturmovik	1 990
IL-2 Forgotten Battl HUN	2 990
Imperium Galact. 2 HUN	990
Impossible Creatures	2 490
Industry Giant 2 HUN	1 990
Judge Dredd	2 990
Jurassic Park O.Genesis	2 990
Kelták királya HUN	2 490
King of the Road	1 990
Knightshift HUN	3 990
Knights & Merch 2 HUN	1 990
Légió HUN	2 490
Lock On	2 490
Locomotion,Chr Sawyer	4 990
Mace Gr. Bounty Hunter	2 990
Mahjongg Master 5	1 990
Manhunt	1 490
Mars: Letelepedés HUN	690
MechWarrior 4	2 490
MechWarr. 4 Mercenar.	1 990
Medal of Honor	3 990
Medal of Honor pakk	11 990
Medal: Pacific A. dvd	11 990
Medal PA directors dvd.	12 990
Men of Valor	9 990
Midtown Madness 2	2 490
Monopoly Tycoon	1 990
Morrowind pakk	2 990
Mortal Kombat 4	1 990
NBA 2004	3 990
NBA 2005	11 990
Need for S Underground	3 990
Need for S Undergr. 2	11 990
Neverwinter Nights	2 990
Neverwinter Nights pakk	5 990
Nexus HUN	9 990
NHL 2004	3 990
NHL 2005	11 990
No One Lives Forever 2	2 990
NOLF: Contract JACK	2 990
Op. Flashpoint csomag.	2 990
Pacific Fighters	9 990
Painkiller	3 990
Panzer Elite Spec Ed	1 990
Panzer General 3D Sc.E.	1 990
Paradise Cracked HUN	690
Pharaoh+Cleopatra	2 990
Pirates (Sid Meier's)	7 990
Pirates of the Caribbean	2 490
Pokoli Szomszédok HUN	2 990
Pokoli Szomsz. 2 HUN	5 990
Port Royale 2 HUN	7 990
Postal 2 HUN	1 990
Prince of Persia Sands	2 490
Prince 2 Warrior Within	6 990
Pro Evo. Soccer 3 dvd	3 990
Pure Pinball HUN	1 990
Rally Trophy HUN	1 990
Raven Shield Gold	2 490
Rayman 3	2 490
Return To Cast Wolf. EE	3 990
Richard Burns Rally	4 990
Rise of Nations	6 990
Robin Hood: DotC HUN	1 990
Rollercoaster T 2 Deluxe	5 990
Rollercoaster Tycoon 3	7 990
Rome: Total War	10 990
Runaway HUN	1 990
Rune	1 290
Russian Pinball HUN	1 990
Sacred	3 990
Screamer 4x4 HUN	990
Second Sight	7 990
Serious Sam Gold	1 290
Settlers 3 Gold	990
Settlers 5	9 990
Shade: Wrath of Angels	4 990
Shadow Ops: Red M.dvd.	5 990
Shellshock NAM '67 dvd	6 990
Shrek 2	6 990
Silent Hunter 2	2 490
Silent Storm	3 990
Simpsons Hit and Run	2 990
Sim City 4	3 990
Sims Deluxe	7 490
Sims Mega Deluxe	11 990
Sims kiegészítők, /-től	4 990
Sims 2 dvd, HUN 03.25.*	12 990
Sims 2: Egyetem HUN*	7 490
Singles HUN	4 990
Soldiers: Heroes of ww2	2 490
Sonic Adventure DX	3 990
Soul Reaver 2	1 990
Space Hack HUN	3 990
Space Colony	990
Spiderman 2	6 990
Splinter Cell	2 490
SC Pandora T.rrow HUN	6 990
SC Chaos Theory (ápr)*	10 990
Star Wars Battlefront	9 990
SW: Jedi Knight Gold	3 990
SW: JK 2 Jedi Outcast	3 990
SW: KOTOR	6 990
SW: KOTOR 2	10 990
SW: Phantom Menace	3 990
SW: Racer	3 990
SW: Republic Comm	10 990
SW: Rogue Squadron	3 990
SW: Starfighter	3 990
SW: X-Wing Alliance	3 990
SW: X-Wing Collector	3 990
Starcraft és Brood War	1 990
SWAT 4 (április)*	JÖN
S.W.I.N.E. – HUN	990
Syberia HUN	1 990
Temple of Elemental E.	3 990
Thing	2 990
Throne of Darkness	1 290
TOCA Race Driver	2 490
TOCA Race Driver 2 dvd	6 990
Tomb Raider Chronicles	1 990
Tony Hawk's Undergr.2	7 990
Total Club Man. 2004	3 990
Total Club Man. 2005	11 990
Trackmania HUN	3 990
Trackman. Sunrise HUN*	JÖN
Transport Giant HUN	5 990
Tropico 2 HUN	990
UEFA Champ L. 2005	11 990
UFO Aftermath HUN	2 990
Unreal 2*	3 990
Unreal Tourn. 2003	2 990
Unreal Tourn. 2004 dvd	3 990
Vampire: Bloodlines	9 990
Vietcong Purple Haze	2 490
War and Peace HUN	990
War of the Ring	3 990
Warcraft 3	3 990
Warcraft 3 FrozenThrone	2 990
Warlords 4 HUN	1 990
Warhamm Dawn of War.	10 990
Wildlife Park	1 990
Wings of War dvd	1 490
Wizardry 8	1 990
W. of Warcraft (2.ütem)*	11 990
WoW 60 napos kártya*	6 749
Worms 2	1 990
Worms 2+Arm.+World P.	3 990
Worms 3D*	3 990
XIII – HUN	1 990
Xpand Rally HUN	4 990
Zeus Gold	1 990
Zoo Tycoon 2	7 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933

Nyitva:
Hétfő-Péntek
9-18 óráig

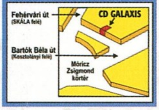


Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606, 361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek:
10-18 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játékok - Gyerek és multimédia programok
Playstation 2, XBOX, GCube játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

SUDEKI

fejlesztő climax kiadó zoo digital web www.zoodigitalpublishing.com

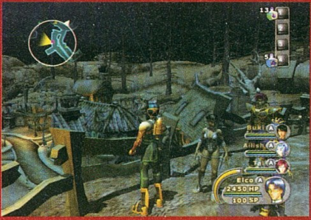
i Az eredetileg kizárólag angol fejlesztőkkel 1988-ban elindult londoni székhelyű Climax ma már négy óriási stúdiót tart fenn, melyek közül az egyik Los Angelesben dolgozik. A Climax Racing leginkább a Moto GP-kről, a Climax Action a Sudekiről ismert, jelenleg azonban mind a négy csapat új franchise-okon dolgozik, méghozzá következő-generációs konzolokra.

A verekedős és platformjátékok mellett talán a japán stílusú szerepjátékok hiányoznak leginkább PC-ről – aki az ilyesmiért rajong, annak szinte kötelező egy konzol beszerzése. Aki ezt valamiért nem tette meg, már hosszú ideje (pontosan a Phantasy Star Online 2001-es átirata óta) éhezik; viszont a képek láttán minden bizonnyal kigúvadó szemekkel vetette magát e sorokra. Igen, a Sudeki első ránézésre totálisan japán játéknak tűnik: színes hajú fiatal hősök, egész képernyőt betöltő varázslat-effektek, különleges szörnyek hemzsegnek mindenütt. A játék azonban egy angol csapattól származik, akik a szmogos Londonban álmodták meg Illumina verőfényes birodalmát (az Xbox-változat tavaly nyáron jelent meg, amit annak rendje és módja szerint szépen végig is játszottunk)...

Bár nem szívesen általánosítunk, azt azért mindenkinek be kell látnia, hogy a japán fejlesztők sokkal karakteresebb szereplőket, világokat, történeteket tudnak megalkotni, mint nyugati társaink (tisztelet a kivételnek – igen, mi is a Blizzardra és a BioWare-re gondoltunk). Ez teljesen független attól, hogy esetleg a hasonló stílusú játékok közül melyiknek élvezetesebb a játékmenete – majdnem biztos, hogy a japán sokkal érdekesebb közegbe van helyezve, sokkal emlékezetesebb karakterekkel van felvértezve. (Nézzük csak meg a Splinter Celleket és a Metal Gear Solidokat – lehet, hogy az előbbi játék sokkal többet tud, de történetben és szereplőkben nemhogy a MGS bokájáig, de még a cipőtalpáig sem ér fel.) Pontosan ez a helyzet a Sudekivel is, és sajnos ez tekinthető a játék legnagyobb hibájának: minden játékelemet megpróbáltak lemásolni a japán RPG-kből, de a történet és a szereplők kisebb-nagyobb hiányosságai miatt a játék mégsem kerülhetett a legkiválóbbak közé.

Átlagos háttér

A sztorival alapjában véve nincs különösebb gond: egy gonosz isten kettészakította a világot, hogy neki is meglegyen a saját kis birodalma. Ekkor a jó isten négy hőst állított ki vele szemben, akik annak rendje és módja szerint le is verték a gonosz Heigou démonurat. Azóta több évszázad telt el, ám egyre több jel utal rá, hogy Heigou visszatérésre készül – hogy csak egyet említsünk, az Illumina Birodalom minden részén akloriannak nevezett szörnyetegek jelentek meg, és vadul terrorizálják a lakosságot. Innentől valószínűleg már csak annyit kell megemlítenem, hogy hőseink is négyen lesznek, és már mindenki tudja, kiknek az örökébe kell lépnünk, és kit kell végül lecsapnunk. Persze a küldetés nem ilyen egyszerű (elvégre isteni hatalmú lény az ellenfél), rengeteg energiakristályt kell összegyűjtenünk, égi hajókon kell átszelnünk hatalmas távolságokat, és számos különleges helyszínt kell megjárnunk (remélhetőleg nem lövök le poént azzal, hogy a kettészakított világ másik oldalára is át fogunk nézni...).



Nem valami vendégváró falucska

Négy hősünk nem valami emlékezetes figura; ugyan borzalmas akcentusuktól eltekintve különösebb gond nincs velük, de egyik sem különlegesen kidolgozott karakter (az xboxos végigjátszás óta már szinte el is felejtettük őket). Van egy komor harcosunk, egy lázadó lánykánk, egy tudós fiatalemberünk és egy szellemekben hívő harcos lányunk. Tökéletesen elégedett lennék a felhozatal-

Ha lenne esze, Tal letelepedne; megvan a nő, gyönyörű a táj - mi kell még?

Homokozás helyett segíthetnél!

lal, ha megismerhetnénk őket, vagy ha a köztük levő kapcsolat változna, de sajnos a forgatókönyvírók ezt nem tették lehetővé számunkra.

A játék jobbára lineáris, bár ha XP-t akarunk gyűjteni, napestig irthatjuk az ellenfeleket a mezőkön. Olykor találkozunk egy-egy logikai feladattal is, ahol karaktereink speciális képességét kell kihasználnunk. Néha Elco jetpackjével kell repkednünk, máskor meg Tal erejével kell megoldanunk feladatokat. Ez alapvetően igen jó ötlet volt, az egyetlen panaszunk az volt, hogy a feladatok túl könnyűek, a legtöbbnél nem igazán kell erőltetni az agyunkat a megoldáshoz.

Ezzel ellentétben a hatalmas főellenfelek – az idomtalanul nagy orkszerű lénytől a lézerrel támadó robotokig minden lesz! – bizony meg fogják keseríteni életünket. Már az is elég gond, hogy rengeteg HP-t kell róluk levernünk, de általában sokféle támadással is rendelkeznek, amelyek ritmusát ugyan ki lehet tanulni, de még így sem sétagalopp a küzdelem. Az meg külön cifra ügy, amikor csak az egyik karakterünket használhatjuk a harcban, hiszen ilyenkor minden a mi képünkbe vágódik, és szinte minden pillanatban robbanószert hurcoló lények, tűzgolyók, villámcsapások vagy dárdák, nyilak és dobócsillagok közelítenek az arcunk felé.

A csata helyenként igen kaotikus

Akciócsapat

Eddig nem igazán dicsértem szegény Sudekit, pedig ha nem törődünk a történet kiszámíthatóságával és a kicsit lapos karakterekkel (átvitt értelemben persze, mert Ailish a maga fizikai valójában minden, csak nem lapos), akkor rendkívül élvezetes játékot kapunk. Mégpedig azért, mert a harcrendszer egészen parádésra sikerült! Izgalmas, jól kezelhető és minden képzeletet felülmúlóan látványos.

A Sudeki szakított az RPG-hagyományokkal, és teljes egészében valós idejű rendszert kínál a játékosoknak. Illetve, hogy pontosak legyünk, 99%-ban real-time megoldásról van szó – megállítani ugyan nem lehet az időt, de ha a menüben akarunk kotorászni (ami szükséges a varázslatok, harci technikák előhívásához), minden lelassul körülöttünk. Ez általában elegendő időt biztosít a kívánt gyógyital vagy varázslat előkészítéséhez, de túl sokat totojázni nem szabad, mert megeshet, hogy egy helyben álldogáló hősünket kettécsapja egy mégoly lassan is érkező pallos, vagy felnyársalja egy óriási karom. Amint összeszedjük minden társunkat (ez beletelik vagy háromórányi játékidőbe), mindez kiegészül azzal, hogy társaink közül egyetlen gombnyomással kiválaszthatjuk, hogy éppen kit akarunk irányítani.

A többieket addig az AI vezérli, az általunk megadott instrukciók (agresszív legyen-e, koncentráljon a gyógyításra vagy a mágiahasználatra stb.) alapján, méghozzá egész hatékonyan.

A Climax weboldalán nem sokkal a Sudeki xboxos megjelenése után néhány napig a fejlesztés alatt álló játékok között ott állt a Sudeki 2 is, de ezt végül eltávolították. Azóta minden érdeklődőt erőteljes „No comment”-tel zavarnak el...

Kívül-belül harcolunk

Mindehhez még vegyük hozzá, hogy embereink teljesen eltérő stílusban küzdenek. Tal és Buki, a két harcos hatalmas karddal, illetve fémkarmokkal szabdalják az ellenfelet. Az ő specialitásukat a kombók jelentik: ha sikerül a támadás gombjait (PC-n a jobb és bal egérgombok lesznek ezek) a megfelelő sorrendben és időben megnyomnunk, néhány normális suhintás helyett hősünk beberzerkel, és valami extra mozdulattal tépi fel a szörnyek ütőerét. Velük szemben Ailish és Elco a távolsági harcot részesíti előnyben, egyikük varázsbottal, a másik pedig hi-tech ijpuskákkal küzd – ha őket irányítjuk, a játék átmegy FPS-be! Kicsit talán furcsa, hogy míg társaink közelről puhítják az ellenfeleket, mi belső nézetből lövöldözünk rájuk, de így legalább sosem válik unalmassá a harc.

A lövöldözés és a suhogtatás mellett a varázslatok – melyek itt Skill Strike néven futnak – lesznek a legnagyobb segítségünkre. Van köztük támadó és gyógyító, az ellenfelet gyengítő és a mieinket erősítő is – viszont mindben közös, hogy elképesztően látványos effektekkel járnak, így már csak azért is érdemes használni őket. Ezek mellett minden karakternek van két idéző varázslata is, melyeket ugyan csak ritkán tudunk majd bevetni, de akkor aztán kő kövön nem marad (vagy a defenzív szellemeknél: szinte lehetetlen lesz az elhalálozásunk).

A képességeket szintlépésnél tanulhatjuk meg, és ugyanitt lehet erősíteni alapképességeinket is. Növelhetjük életerőnket és manapontjaink számát, valamint fizikai és varázserőnket – utóbbiak a fegyveres, illetve mágikus sebzésünket növelik. Fejlődésünk szempontjából ezen felül igen fontosak lesznek a varázsfőzetek, a fegyverekbe és páncélokba rakható rúnák, no meg a különféle mellékküldetések végrehajtásáért kapott csodafegyverek. Mindezeknek köszönhetően minden egyes küzdelem – amelyből rengeteg lesz! – élményt jelent, és még a 4000. csápos szörnyeteg lemészárlása sem válik unalmassá.

Az első versenyző

Hancu már néhány hónap óta szorgalmasa sulykolja mindenkibe, hogy 2005 az RTS-ek éve lesz – én ehhez hozzátenném, hogy azért az RPG-k kedvelői sem fognak panaszkodni. Elég, ha az olyan játékokra gondolunk, mint a Baldur's Gate 3, a Dragon Age, az Oblivion vagy a Neverwinter Nights 2 – ennek az áradatnak lesz az első (vagy a KOTOR 2 után a második) képviselője a Sudeki. Ugyan a versenyt nem veheti fel az említett gigászokkal, de mindenkinek élvezetes 12-15 órát fog nyújtani, ráadásul rendkívül stílusos grafikájára sokáig emlékezni fogunk rá!

Grath

\+ Fantasztikus látványvilág, izgalmas harcrendszerrel megfejelve

– Nem lesz túl hosszú kaland, és eredetileg a szinkronhangok is szörnyűek voltak

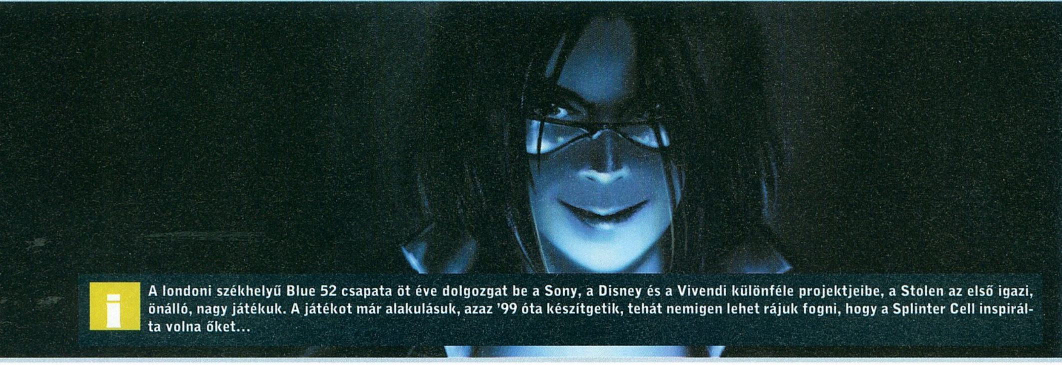
Összességében:
Nem egy stílusformáló alkotás, de PC-n nincs nála jobb!

Készültségi állapot: 85%

Anya csak egy van

Stolen

fejlesztő blue 52 **kiadó** hip interactive **web** www.stolen-game.com



A londoni székhelyű Blue 52 csapata öt éve dolgozgat be a Sony, a Disney és a Vivendi különféle projektjeibe, a Stolen az első igazi, önálló, nagy játékuk. A játékot már alakulásuk, azaz '99 óta készítgetik, tehát nemigen lehet rájuk fogni, hogy a Splinter Cell inspirálta volna őket...

Az eddig is nyilvánvaló volt, hogy rajtunk kívül még sokan látták anno a Briliáns csapda című filmet – azt azonban nem gondoltuk volna, hogy a nézők között akadnak, akikben a mű mélyebb gondolatokat ébreszt, mint az intenzív irigykedés Sean Conneryre, illetve bizonyos félreérthetetlen asszociációk Catherine Zeta Jonesszal kapcsolatban. A Blue 52 fejlesztőinek viszont annyira bejött a film, hogy úgy gondolták, átültetik játékformába az egészet. Modernkori Thief-klón készül hát a brit stúdióban, szexi női főszereplővel, némi Splinter Cell-fűszerezéssel, és Prince of Persia jellegű akrobatikus akcióval – izgalmasan hangzik? Naná!

Lopni, megyünk lopni...

Hősnőnk, Anya Romanov (vélhetőleg nem a gyermekáldásra utal a név, hanem a szláv Ányja angolos írásmóddal...) Forge City, egy jelenkori bűnös nagyváros legjobb tolvaja. Anya mindig a maga szakállára dolgozik (bármekkora képzavar is ez egy hölgy esetében), egyetlen társa az akcióit a háttérből segítő elektromechanikai zseni, Louie Palmer – ő fog a fülhallgatónkon keresztül hasznos és szórakoztató tanácsokkal ellátni a pályákon. Anya éppen egy szokásos munkát végez a város egyik múzeumában, amikor a játék kezdődik; aztán amikor a műkincsek elemelése közben rettentő politikai konspirációk nyomára bukkan, úgy dönt, az ügy végére jár. Hosszadalmas túra következik hát, egy szupertitkos börtön, egy katonai bázis, és a főgonosz főhadiszállásául szolgáló kastély útba ejtésével. Célunk a túlélés és bizonyítékok gyűjtése (plusz a kezünk ügyébe akadó értéktárgyak magunkhoz vétele).

Anya, bár meglehetősen liberálisan kezeli a magántulajdon szentségét, a „Ne ölj!" parancsolatot szigorúan betartja. Ez praktikusan azzal jár, hogy gyilkoló szerszámunk egyáltalán nem lesz a játékban, ráadásul az elegánsan tarkón csapott, majd árnyékos sarkokba támasztott őrök is magukhoz térnek egy idő után, és riadót fújnak. A legjobb tehát, ha végig abszolút rejtve maradunk – ami persze nem kimondottan egyszerű. Az őrök ugyanis (amellett, hogy az AI-jukkal kapcsolatban megkapjuk az összes ígéretet, amit mostanában mesterséges intelligencia terén meg szoktunk kapni), nem a szokásos kiismerhető „A-tól B-be és vissza" fix útvonalon járőröznek. Ehelyett bonyolult, folyton változó útvonalaik vannak, s mindeközben rádiókapcsolatot is tartanak egymással – emellett biztonsági kamerák, rácsok, zárak, mozgásérzékelők és lézeres csapdák próbálják megkeseríteni az életünket.

Sam Fishernének kéne lenni

A nagy lop(a)kodást – amit egyébként a Thief 3-hoz hasonlóan lehetőségünk nyílik first és third person módból is irányítani – minijátékok színesítik, ha zárnyitásra, széftörésre vagy biztonsági számítógéprendszerek feltörésére kerül a sor. Ezek érdekessége, hogy nem vált a játék pause módba, míg küzdünk velük, tehát egyszerre kell figyelnünk a minijátékra és a háttérben az őrökre. Emellett a Prince of Persiához hasonló akrobatikus mozgásrepertoár segít abban, hogy minél hatékonyabban tűnjünk el az őrök szeme elől.

■ Ezt a mozgást még Sam se tudja

Anya Sam Fisherhez hasonlóan tucatnyi elmés játékszerrel van felszerelve, amivel túljárhat az őrök eszén. Ilyen a Nullifier, ami rövid időre kikapcsolja az áramot az elektromos berendezésekben, vagy a Sonic Visor, amivel denevér-üzemmódba kapcsolunk, és a hangok visszaverődését figyelve „látunk" (valahogy úgy, mint Ben Affleck az egyébként rémületesen pocsék Daredevil című filmben). Van aztán Sonic Emitterünk (csali hangokat bocsát ki, amivel elterelhetjük az őrök figyelmét – de ha túl sokat használjuk, bepipulnak, és riadót fújnak), és Tracker Dartunk, amivel meglőhetjük az őröket, és azok onnantól fogva látszódni fognak a minitérképünkön.

A játékot a fejlesztők saját motorja mozgatja; leginkább a realisztikus fény-árnyék hatásokra büszkék a programozók – minket az előzetes képek még nem nagyon győztek meg, kivárjuk a végleges verziót, mielőtt elájulnák tőle. A fejlesztés már a bétatesztelés fázisában jár, így maximum egy-két hónapot kell várnunk, és kiderül, hogy Anya – rettentő módon elkoptatott, és kevéssé szellemes frázissal élve – vajon belopja-e magát a játékosok szívébe...

Hancu

\+ A Stolen érdekes színfolt lesz a lopakodós játékok palettáján...

– ...de Sam Fishertől jelenleg szinte képtelenség elvenni a koronát.

Összességében:

A Stolen a kiszivárgott információk alapján ígéretes alkotásnak tűnik a kérdés csak az, hogy a konkurenciaharcba üzleti szempontokból is megállja-e a helyét.

90%

Minden, amit tudni akarsz a szexről...

Szatén vagy csipke? Tanga vagy brazil? Ketten vagy négyen?
Gyere a Startlapra, Magyarország legjobban rendezett keresőoldalára, ahol minden kérdésedre rendszerezve, áttekinthetően kapsz választ.

startlap.hu
minden, amit tudni akarsz

www.startlap.hu

autó | utazás | ingatlan | férfiak | nők | infotech | állás | szórakozás | oktatás

Már egy erős négyessel is kiegyeznénk

FANTASTIC 4

fejlesztő beenox shift kiadó activision web www.activision.com

i A 2000-ben alapított Beenox főként konzolos játékok PC-s portjaival (Tony Hawk 4, THUG 2, Pitfall, Incredibles) és PC-s játékok Maces változataival (Tomb Raider: Angel of Darkness, Homeworld 2, Return of the King) foglalkozik. Jelenleg 10 projektjük (!) van folyamatban, többek között a Myst 5-öt és a Star Wars Battlefrontot írják Macre – és persze a Fantastic Fourt PC-re.

Most, hogy a legismertebb képregényszereplők a mozikban és a játékosok világában is hódítanak, megnyílt a mezőny a másodvonalbeli hősök előtt is. Bár a Fantastic Four rajongói valószínűleg nem örülnek ennek a megállapításnak (az alap képregény-széria az 527. résznél jár, a sorozatot 1961-ben (!) indította el a zseniális Stan Lee), az biztos, hogy Magyarországon sokkal többen hallottak Supermanről, Batmanről vagy a Pókemberről, mint a Fantasztikus Négyes tagjairól. Ez persze nem sokáig marad így, mert nyáron jön a mozifilm – és azzal együtt a játék is!

A fantasztikusok mindegyike különleges képességekkel rendelkezik, amit egy balul sikerült űrutazás során szereztek. Richard Reid egy naprendszerek között utazni képes űrhajót tesztelt egy barátjával, valamint feleségével és annak öccsével. Azonban közbejött egy napkitörés által felerősített kozmikus sugárzás-löket, és mire visszaértek a Földre, már különleges képességek birtokában voltak (állítólag a film ettől eltérő előzményeket mutat majd be). A tudós Richard teste teljesen elasztikussá vált: ajtók alatt képes átnyúlni és a másik szobában verekedni, vagy egyszerűen körbecsavarni embereket. Emberünk felesége, Sue képes láthatatlanná válni és erőtereket létrehozni. Sue öccse, Johnny bármikor tűzalakot ölthet, az űrhajót vezető Ben pedig féltonnás, gólemszerű, szinte sebezhetetlen lénnyé alakulhat. Ugyan egy ideig próbálták normális életüket folytatni, hamar belátták, hogy ez nem működik, és most New Yorkban, a Baxter felhőkarcolóban élnek – innen indulnak megmenteni a világot, átlagban hetente kétszer.

Odacsap a csapat

A Fantastic Four vérbeli akciójáték lesz, műfajához illeszkedő módon rengeteg látványos effekttel, mozgalmas tömegjelenetekkel. Minden pályán (a játék lineáris lesz, a küldetésekre a bázisunkról indulunk, meghatározott sorrendben) a körülményektől függően legalább két karaktert vezethetünk harcba – megesik például, hogy a két kétfős kommandónak párhuzamosan kell végrehajtania egy-egy küldetést a siker érdekében. Bármi is a helyzet, a jelen levő figurák közül egyetlen gombnyomással válthatunk, hogy mindig a helyzetnek megfelelő képességeket vethessük be.

A négy karakter ugyanis – ez természetes is – teljesen eltérő képességekkel bír, mindenki körülbelül 40 (!) mozdulatot tud előadni. Ezek között lesznek egyszerű ütések és rúgások is, de mivel szuperhősökről van szó, lesz itt a tűzgolyótól kezdve az erőfalig minden, mi szem-szájnak ingere. Mr. Fantastic nyúlni tudó testét ezerféleképpen használhatja: kalapácsot alakíthat ki végtagjaiból, gúzsba kötheti ellenfeleit vagy akár takaróként a földhöz szögezheti őket. Human Torch, a távolsági harcosunk messziről égetheti hamuvá ellenségeinket, illetve tűzfallal zárhat el szűkebb folyosókat. Thing természetesen közelharcban mozog leginkább otthonosan: fákkal, lámpaoszlopokkal vagdalkozhat, ráadásul igen sok helyen kihasználhatja, hogy az épületek lerombolhatók – ha nem akarunk az ajtónyitással bibelődni, ő akár át is masírozhat a

> „A négy karakter közötti együttműködés változatos, akciódús játékmenetet eredményez"

Nincs szükség a falra, ettől is kidőlt

Mr. Fantastic

Valódi név: Reed Richards
Kora az átváltozáskor: 30 év
Speciális ereje: Bármilyen alakban és terjedelemben meg tudja nyújtani a testét, akár egész városokat is körbeérhet
Kimagasló képességei: Zseniális képességű tudós
Egyéb tulajdonságai: Még mindig gyötri a lelkiismeret-furdalás az űrrepülés miatt

Human Torch

Valódi név: Jonathan Storm
Kora az átváltozáskor: 16 év
Speciális ereje: Képes bármikor tűzalakot ölteni, és így nem csak tűzgolyókat dobálhat, de repülni is tud
Kimagasló képességei: Elképesztően gyors, és nem hat rá a tűz
Egyéb tulajdonságai: Forrófejű, imádja Thinget szívatni, és a lányokat hajtani

Invisible Woman

Igazi név: Susan Storm Richards
Kora az átváltozáskor: 19 év
Speciális ereje: Képes láthatatlanná válni, másokat láthatatlanná tenni és erőtereket felhúzni
Kimagasló képességei: Szinte elpusztíthatatlanul szívós
Egyéb tulajdonságai: Mindent képes elfelejteni, ha a testvére bajba kerül

Thing

Igazi név: Benjamin Jacob Grimm
Kora az átváltozáskor: 29 év
Speciális ereje: Képes átváltozni Thinggé, és így nem csak hihetetlenül erős lesz, de a bőrén szinte semmi nem képes áthatolni
Kimagasló képességei: Erős és szívós
Egyéb tulajdonságai: A fagy különösen erősen hat rá

Én, a robotok végzete

Itt tényleg elkél a csapatmunka

falon (a nem túl diszkrét megmozdulást persze riadó követi, ezért nem feltétlenül ez a legbölcsebb döntés). Invisible Woman nindzsaszerűen küzd: ellenfelei mögé lopakodhat, és egyetlen mozdulattal kiiktathatja őket.

A felsorolt támadási formák mellett lesznek úgynevezett szuperkombók, amelyek több karakter együttműködésével jönnek létre, és a főellenfelek kivételével mindenkit lesöpörnek a képernyőről. Ráadásul ezek még csak a harcban használható képességek voltak, Mr. Fantastic ezen felül például képes gyógyítani, vagy különböző kütyüivel számítógépeket, mágneszárakat feltörni, illetve szűk helyeken átpréselődni. A támadások nem érhetőek el azonnal, hanem a stílusos és sikeres harcért jutalomként kapott pontokért vásárolhatjuk meg őket a pályák között.

Ma egy őrült tudós, holnap egy idegen faj

A fantasztikusok legfőbb ellenfele egy szuperképességekkel rendelkező kelet-európai diktátor, Doctor Doom. A filmben is ő a főgonosz, és mivel a játék nagyjából annak a szoriját követi, a végső feladat itt is a zöld köpenybe burkolózó figura elkalapálása lesz. Ennyi azonban nem lenne elég egy játékhoz, így a fejlesztők ezt kiegészítették néhány, a képregényekből ismerős ősellenséggel (talán valakinek mondanak valamit a nevek: Annihilus, Puppet Master, Diablo – nem AZ a Diablo...! – és a meglehetősen mókás nevet viselő Moleman, azaz a vakondember). Ezek a főellenfelek jelentik a legnagyobb kihívást a játékban, a velük való frontális találkozásnál általában nem győzhetünk, ha nem váltogatunk a karakterek között, mert egyes támadásokat csak egyik vagy másik hősünk tud semlegesíteni.

Társunk a bajban

A játék legígéretesebb vonása, hogy ha találunk egy vállalkozó kedvű társat, akkor akár az egész történetet végigjátszhatjuk ketten, vállvetve is. Ilyenkor azonban nem feltétlenül könnyebb a dolgunk, mert a páros játéktól függetlenül ugyanannyi lehetőségünk lesz a feltámadásra, mint szólóban. A legtöbb pályán ugyanis ötször éledhetünk fel – és ez kooperatív módban sem duplázódik meg... Így aztán a csapatmunka mindennél fontosabb lesz, mert ha hagyjuk elhalni a társunkat, az majdnem olyan eredménnyel jár, mint ha mi patkoltunk volna el. Lesz egy Arénának nevezett játékmód is, ahol felturbózott karaktereinket egymásnak engedhetjük – persze ez sem baj, de nem tartjuk

Ez lenne az Invisible Woman?!

valószínűnek, hogy ezzel sokan szórakoznának; elvégre erre ott vannak a verekedős játékok, sokkal kidolgozottabb megoldásokkal.

Szintén izgalmasan hangzik az az ígérete a fejlesztőknek, hogy a játék során néha irányíthatunk a Fantastic Four tagjain kívül másokat is. Hogy ez kiket takar, azt egyelőre nem voltak hajlandóak tisztázni, de mivel a most futó képregényekben a F4 csapat tagjai sokszor küzdenek együtt az X-Men társulattal, megeshet, hogy Wolverine vagy Cyclops is feltűnik a játékban! Mindezek alapján a Fantastic Four ígéretes játéknak tűnik, amit úgy hiszem, már jó régen meg is érdemlünk. Megannyi Macskanő, Punisher és Constantine után már itt az ideje egy stílusos, akciódús, látványos, változatos és legfőképpen jól játszható szuperhősös játéknak!

Grath

+ Úgy néz ki, a konzolról átkerült képregény-játékok szokásos hibáit sikerül elkerülni

– Az irányításra kíváncsiak leszünk...

Összességében:

A Spider-Man, a Catwoman, a Punisher és a Constantine után már végre király képregényjátékot akarunk – és erre most esélyünk is van!

70%

A Darkworks jelenleg sötét ló a zombimészárolós játékok piacán: vagy nagy pénzt szakít a halálhajós eposszal, vagy mint anno az Alone in The Dark: The New Nightmare esetében, csak csendesen bekocog a célba. Mindenesetre a 60 főre duzzadt párizsi gárda alig 20 percnyire dolgozgat a Ubisoft irodájától, így az esetleges dorgáló különítménynek nem kell nagy utat megtennie...

A borzongatás két legnagyobb mestere, a Capcom (Resident Evilek) és a Konami (Silent Hillek) igencsak szűkmarkúan bánik a PC-s rajongótáborral, többnyire csak várunk és várunk egy-egy képernyőn szétmaszatolható zombifejre, vagy jobb alternatíva híján beruházunk valamelyik konzolba, hogy meglegyen a mindennapi betevő para-adagunk. A Resident Evil 4-et például csak GameCube tulajdonosok csócsálhatják – hát illik ezt!? (Azt már meg sem említem, hogy a véres motorfűrészre hajazó speciális RE4 kontroller milyen jól mutatna a nappaliban...) De szerencsére közeleg már PC-n is a Ubisoft garancia-pecsétjével felvértezett halálhajós túra, ahol minden (pillanatnyilag még) életképes mellékszereplő legalább egyszer elsuttogja majd a mágikus „Mind meg fogunk halni...!" mondatot.

A fejlesztőket saját bevallásuk szerint a Perfect Storm (nálunk Viharzóna cím alatt futott a moziban), valamint az Alien filmek, és a Doom 3 ihlették arra a bátor cselekedetre, hogy az évszázad viharát összeboronálják az arctámadó parazitákkal, aztán a pokoli környezetre hivatkozva szétteritsenek a falakon néhány ezer vérben tocsogó textúrát. A forgatókönyv sorai szerint a Bering-tengeren tomboló viharban egy orosz bálnavadászhajó sodródik irányítás nélkül. A hárombetűs kormányhivatalok közül ezúttal a CIA kezd el azon gondolkodni, hogy vajon az Egyesült Államok szent vizein mi a túrót bogarászott az Eastern Spirit, és vajon miért kötött ki a Star of Shakalin fúrótoronynál. Kisebb különítmény indul felderíteni a felderítenivalókat, ami jó szokás szerint nyomtalanul el is tűnik; ezután a legközelebbi hajót küldik oda további vizsgálódásra. Leendő hősünk itt lép a képbe – ő Tom Hansen, a Parti Őrség tisztje, aki rögtön az átszállás után ügyesen el is szakad a mentőcsoporttól. Gondolom, sejtitek, hogy a csapat tagjai már csak egy utolsó hörgés erejéig, esetleg mint szétkenődött vérpaca köszönnek majd vissza. Tom célja a túlélés, valamint az elnök és a csillagos-sávos lobogó szolgálata azzal, hogy kiderítí: a hajón garázdálkodó fura lények evilági, alvilági vagy földön kívüli eredettel bírnak-e. A Cold Fear – noha tagadja – de lényegében a „run-and-gun" stílus határmezsgyéjén mozog, hisz a legtöbb probléma kezelése acélmagvas lövedékek formájában lesz elérhető. Kisebb intermezzók (kulcskeresés, ajtók nyitása, elektromos panelek átkapcsolása, gőzt és gázt fújó szelepek elzárása, információgyűjtés) tarkává tehetik az összképet,

A textúrák is félelmetesek

de a lényeg a harc, egyrészt a furcsa szörnyek, másrészt az orosz kommandósok ellen. A rettentő poros közhelyeket – mint például a titokzatos titkos ügynök Bennett, a „nekem kell hinned, mert én dögös vagyok" Anna, esetleg a HL2 kommandósait idéző, válogatás nélkül mindenkit irtó zsoldossereg – most még jó adag bizakodással kezeljük, remélve, hogy ütős történet szálait fogják erősíteni.

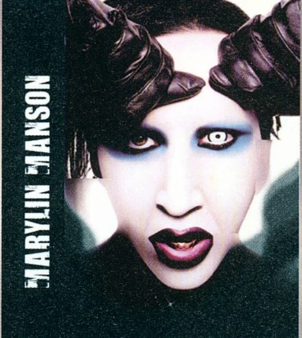
Halálhajó real-time hullámszimulációban

A túlélő horror stílusú játékok tízparancsolatában az első helyen áll a rosszul megvilágított, félelmetes atmoszférájú helyszín, ami esetünkben jó messzire elkóborolt a lassan unalomba forduló felhőkarcoló/elhagyatott falu közhelyektől. A hajó, mint mozgó és könnyen behatárolható platform rengeteg új jellemzővel bír, melyek közül az elsődleges a himbálózás. Az imbolygó fedélzeten méteres hullámok csapnak át, vizpermet

COLD FEAR

A nyolcadik utas a halász...

fejlesztő darkworks kiadó ubisoft web www.coldfeargame.com



MARYLIN MANSON

Nemrégiben tudomást szerezhettünk arról, hogy a Cold Fear főcímdala Marylin Manson The Golden Age of Grotesque albumáról a Use Your Fist, and not Your Mouth című nóta lesz. Jó választásnak tűnik a horror hangulathoz; Manson egyébként a nemrégiben elkészített Resident Evil 2: Apocalypse filmzene után egyre több kapaszkodót talál a horrorműfajban. A Midwaynél készülő Area 51 ufós FPS-ben, például ő adja majd az egyik szereplő, egy hermafrodita jellegű űrlény szinkronhangját.

fröcsköl a főhős arcába, és ha netán megfeledkezne arról, hogy a korlátokat kapaszkodóként lehet (mit lehet: kell!) használni, egy méretesebb szörny könnyen a tengerbe taszajthatja. Szerencsére a megbillenő fedélzet, és a taton végigsöprő víztömeg az ellenfeleket sem kíméli. A viharban sodródó kripta illúzióját egy pillanatra sem törölhetjük ki az agyunkból; odalenn a hajó gyomrában is a környezeti hatások rázzák, himbálják a talajt a talpunk alatt, miközben a tehetetlen tömeg (tárgyak, hullák) faltól falig csúszkálása teszi teljessé a tengeri lét és nemlét vidámságát. A már kipróbált Xbox-verzió alapján a folyamatosan mozgó, imbolygó fedélzeten a célzás meglehetősen trükkös feladat, ám sikerült úgy belőni, hogy ne legyen túl-

Tüzet is én adjak? Az a baj...

zottan idegesítő – persze egy-egy váratlan hullám még így is okozhat halált, netán érzékeny gyomrú játékosoknál erőteljes hányingert. A kettes számú fő helyszín, a fúrótorony már szilárdabb és nyitottabb, ami a Darkworks jellemzése szerint teljesen megváltoztatja a játék stílusát is. Egyrészt a hajó klausztrofób, sötét hangulatában a „mindjárt a nyakadba ugrok" típusú félelmek dominálnak, és ezt kicsi és közepes méretű szörnyekkel fűszerezik, míg az olajfúrótornyon annak sajátosságaiból (nagy nyitott terek) adódóan kaszabolósabb, véresebb játékmenetre törekednek, extra méretű ellenfeleket is felvonultatva.

Mind meg fogunk halni...!

Sötét helyekről bújnak elő, váratlanul ugornak a nyakadba, és két primitív cél vezérli őket: az egyik, hogy percenként legalább egy kisebb szívrohamot okozzanak, a másik pedig, hogy Tom Hansen poligonjaiból kihasítsanak egy vérmintás darabot. Ők lennének a szörnyek, azaz összefoglaló néven az Exók. A felderítendő faj alapzombija ExoMutant néven debütál, tulajdonságait illetően pedig nem éppen az a lassú, hörgős fajta: az őrjöngő megszállottak minden dühével nyomul, és csavarkulccsal, vágószerszámokkal, horoggal, vagy földről felvett tűzfegyverekkel ad nyomatékot szándékainak. Az Exocel névre hallgató parazita a Cold Fear legemlékezetesebb eszköze a borzongatásban. A mozgása például nem előre meghatározott, nincs leláncolva scriptekkel, hanem vidáman vándorol összevissza nyálkás csápjain a bárka teljes területén, a hajófenéktől az árbockosárig, a csövektől – ha hagyjuk – Hansen belső szerveiig. Az említett parazitaság egyébként abban nyilvánul meg e lény esetében, hogy a hullák szájnyílásán behatolva életre keltheti a korábban már kicsontozott testeket. Nos, ha tömegben támadnak csápósék, és épp egy hullarakat közepén állsz, akkor máris jön a dilemma, nevezetesen hogy a negyvenhatos acélbetétes bakancsoddal végigtrappolsz-e a hullák koponyáin – pépes állapotban nincs „reinkarnáció" –, vagy lángszóróval próbálod megfékezni az áradatot.

Fejfájásra hideg, kékacél orvosság

A kategória nagyjaihoz hasonlóan külső, szabadon állítható kamera követi Hansen munkásságát, ám a nemrégiben GameCube-on debütáló Resident Evil 4-ből ismerős, váll feletti, fix pontban rögzített nézet is megjelenik az alkotásban. Utóbbi gyakorlatilag „majdnemfirst person" kameraállással ér fel, és igen pontos célzási lehetőséget nyújt. Apropó célzás: fegyverlámpa csak a pisztolyon illetve az MP5-ön lesz, és mivel a sötétség ilyen horrorjátékban nem az ember legjobb barátja (főleg, mert itt nincs Riddick-féle csillogó szem, és éjjel látó Vuk is messze jár), kellően szép, bár azért nem Doom 3 szintű árnyékokra lehet számítani. Hadianyagban az AK-47, és shotgun kollekció mellett örömmel fedezhetjük fel a gránátvetőt és a lángszórót, ám a pálmát a speargun viszi el, amely nevében csupán szigonypuska, ám a Cold Fearben a végső fegyver lesz, minimális municióval. A készülék különlegessége abban a lövedékben rejlik, amelynek horgas feje; ez, miután a célszemélybe vagy céltárgyba akaszkodott, gázfelhőt bocsát ki, és magához vonzza a közelben ólálkodó szörnyeket. Ezután már egyetlen gránát elég a brutális tömegoszlatáshoz, de az is mókás megoldás, amikor egy robbanóanyaggal töltött hordóhoz csaljuk oda a korábban már meggyújtott lényeket.

1:0 ide, de még túlerőben vannak

Hell freezes over!?

Az igényes idegőrléshez szükséges kellékek közül minden adott: például fokozódó szívdobogásra emlékeztető hanghatások készítik fel a játékos idegeit a kisebb-nagyobb akciók előtt, illetve csendesítik le utána. Az orosz zsoldosok idegszálaiban olyan paranoid AI-rutinok laknak, hogy az együttműködést eleve kizárják, sőt jó néhány alkalommal karosszékből figyelhetjük, hogyan irtja egymást tőlünk függetlenül is a két frakció. Technikai részleteiben, pedig valós időben generálódó hullámszimuláció varázsolhatja teljessé a kiadós tengeri borzongás illúzióját. A Cold Fear valószínűleg nem fogja megváltani a világot, és nem fogunk rá hosszú évekig emlékezni – ám jó tízórányi élvezetes rettegésre számíthatunk, amikor megjelenik idén júniusban.

Tika

Úgy néz ki, a 22-es szakasz utolsó tagjával is végez a Terminátor-zombi

\+ Jó sztori, újszerű helyszínválasztás, szaftos tálalás...

– Az AiTD: The New Nightmare az egyetlen produkciója a francia gárdának, és az nem sikerült valami fényesre...

Összességében:
A Resident Evil és a Silent Hill uralmát megtörni készülő alkotás kellő mennyiségű vért és borzongást adagolva csak javíthat a piac e szegmensén.

Készültségi állapot: 80%

Újabb kétmillió leméshárolandó szörny

Gauntlet Seven Sorrows

fejlesztő midway san diego **kiadó** midway **web** www.midway.com

i A chicagói központú Midway a Ubisoft mellett az egyik legkreatívabb, legbevállalósabb fejlesztővé és kiadóvá kezd válni az utóbbi években. Fő attrakciójuk a konzolokon töretlen sikernek örvendő Mortal Kombat-széria, de nemrég határozott előretörésbe kezdtek PC-s fronton is: a horror-akciójáték Suffering, a hamarosan megjelenő Psi-Ops, és Area 51 mellett leszerződtették a Stainless Steel Studiost, az Epicet, és licencelték az új Unreal 3.0 grafikus motort – így elkövetkezendő játékaik grafikájába aligha lehet majd belekötni...

John Romero, a (volt?) Programozó Ász ismét saját, önálló projektet kapott. Bár már tavaly megerősítette, hogy a Doom és a Quake mindent elsöprően hatalmas sikere, valamint a Daikatana orbitális bukása, majd az ezt követő pár évig tartó mobiljáték-fejlesztés után visszatér az igazi, „nagy" játékok világába, csak februárban lebbentette fel a fátylat arról, hogy min is ügyködik pontosan az egyre nagyobbnak számító amerikai kiadó, a Midway berkeiben. Ugyan a két számmal korábban bemutatott, X-akták-hangulatú Area 51-be is besegít, saját, önálló játéka a kiadó ősrégi, klasszikus ütömvágom fantasy akciójátékának, a Gauntletnek a 2005-ös évhez méltóan felújított változata lesz. Romero másként dolgozik, mint eddig: ezúttal nem nyilatkozik programjáról fűnek-fának, nem kiabálja világgá, hogy „ez lesz a kib**ttul legjobb játék, amit a Föld valaha látott", nem rendez káromkodásoktól harsogó deathmatch-partikat az irodában, és nem jelenik meg életmód-magazinok címlapján. Emberünk szokásaival ellentétben most meghúzza magát, és megpróbál a szavak helyett inkább ismét maradandót alkotni új akció-játékával, mely sokak várakozásával ellentétben ezúttal a Diablo által kitaposott ösvényen halad tovább.**

Szinte tapintható a feszültség

Ezek igazi nemesek: a bőrük is kék

John Romero mellett van egy másik, nem kevésbé neves fejlesztője is a Gauntletnek, név szerint Josh Sawyer (nem összekeverendő Tom Sawyerrel...), aki a határozottan kellemes RPG, az Icewind Dale készítésében vállalt annak idején oroszlánrészt – nevezetesen a sztorit és a küldetéseket köszönhetjük neki. Ezúttal egymás jó tulajdonságait kombinálva, amolyan kompromisszumként, erősen akcióközpontú, külső nézetes, szörnymészárolós játékot készítenek, amelyben azonban jelentős szerepet kap a történet, a háttérvilág, és a karakterábrázolás is.

Mintha Perzsiában lennénk...

Szó se róla, ez így elsőre igencsak Diablo-szagúnak tűnik, ami persze egyáltalán nem rossz ómen. Érdekes hogy az utóbbi öt év alatt a Dungeon Siege-en és a Sacreden kívül a kiadók nem álltak elő egy ilyen stílusú, valamire való játékkal PC-n, idén pedig három-négy fantasy környezetű „szecsckázzunk fel mindenkit" stílusú nagyágyú is várható. Úgy látszik ennyi idő volt szükséges minden , hogy összeszedjék bátorságukat a kissé öregedő, de továbbra is százezrek által játszott király megtámadásához (persze azt is el kell mondanunk, hogy az eredeti Gauntlet nélkül valószínűleg a Diablo sem születik meg). A Seven Sorrowsban a nagy elődhöz hasonlóan célunk a szörnyek garmadájának minél gyorsabb likvidálása lesz, melyhez különböző karakterek változatos tulajdonságait használhatjuk fel. A négy klasszikus választható karakterből álló repertoárt hatra bővítették (harcos, valkűr, elf és mágus; a két új karakter kilétét pedig egyelőre még homály fedi), és természetesen ezek valamennyien a többiektől jelen-

? A Gauntlet a valószínűleg minden idők egyik első kiegészítőlemeze. Az első rész C64-es és Spektrumos változatához ugyanis 1985-ben kijött egy kiegészítő, amely 512 új pályával gazdagította a játékot.

Minden mozdulatunk legalább három színes fényeffekttel jár

Csapásokat adunk, illetve kapunk

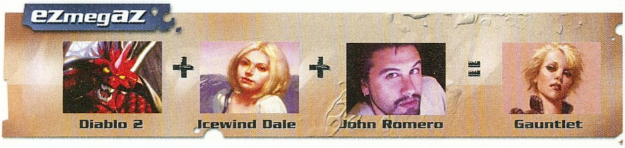
tősen eltérő játékmenetet igényelnek. Ugyan mindenki képes közel- és távolsági fegyverek többé-kevésbé hatékony alkalmazására, és bizonyos

> "A Diablo 2 nyomában haladó játék fejlesztését az id Software-ből ismerős John Romero vezeti."

szintű mágiahasználatra is, de ezek hatásfoka alapvetően különbözik mondjuk egy harcosnál és egy mágusnál (előbbinél nyilván a közelharc, a kombók a legfontosabbak, míg utóbbi csak végszükségben támaszkodik fegyvere segítségére). A

Reméljük ezek hitchcockos madarak

harcrendszerről ugyan még nem sokat tudni azon kívül, hogy a Diablóban látottnál nagyobb, de egy akciójátéknál kisebb beleszólásunk lesz az események menetébe – lesz szerepe az ügyességnek, de egerünk itt sem fog pihenni. Ez azt jelenti, hogy egy változatos kombórendszert kapunk, ahol nem csak gyorsaságunk és pontosságunk, de ritmusérzékünk is nagy szerepet fog kapni. Az is biztos, hogy a hasonló játékoktól ezúttal a gyógyitalok



mértéktelen vedelése nem tesz majd legyőzhetetlenné, mert életerőt és varázsenergiát egyedül a legyilkolt bestiák holttesteiből szerezhetünk.
A nagy elődhöz – ideértve mind a régi Gauntletet, mind a Diablókat – hasonlóan Romeróék is igen nagy szerepet szánnak a többjátékos módnak. Egyelőre csak kooperatív lehetőségről van szó, melynek keretében – PC-n interneten keresztül, konzolon akár egyetlen TV előtt ülve is – négyen, egymással vállvetve irthatják végig a pályákat. Mindez történhet akár az egyjátékos történet-módban, akár a soha véget nem érő „szabad kalandozás" játékmódban. A karakterek egymással együttműködve nagy erejű és roppant látványos varázslatok megidézésére lesznek képesek (jégvihar, tűztenger, és hasonló nyalánkságok), a küldetések során összegyűjtögetett tárgyainkat pedig természetesen megtarthatjuk és bőszen cserélgethetjük bajtársainkkal. Az, hogy vajon egymás ellen is megküzdhetünk-e majd, illetőleg hogy vajon egyjátékos módban is szegődhetnek-e mellénk gép által irányított csapattársak, egyelőre kérdéses, de kétségtelen, hogy mindkét lehetőség igen nagyot dobna a játék élvezeti értékén – és erről valószínűleg a fejlesztőcsapat is tud.

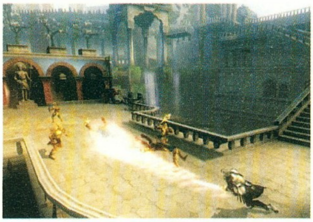
Akciójáték mély történettel

A játék története és háttere a stílushoz képest meglepően kidolgozott. Mindegyik karakternek külön, egyedi háttértörténete és motivációi vannak, a fantasy világ pedig az RPG-khez hasonlóan nem csak szörnyek és egzotikus helyszínek kavalkádjából áll, hanem mindezek egységes képet festenek egy élő, lélegző világról, ahol minden és mindenki mögött egy-egy apró történet húzódik meg. Mindezekért természetesen az Icewind Dale-es maestro, Josh Sawyer felel, ennek megfelelően már a háttértörténet sem a megszokott klisékre épül. Íme a Gauntlet meséje: történt egyszer, hogy négy halhatatlan hős – megelégelve a világban dúló káoszt és gonoszt – felkerekedett, hogy véget vessen a rettenetes befolyással és hadsereggel rendelkező, de halandó Nagyúrnak. A nagy kaland végén a népmesékkel – és várakozásainkkal

Gauntlet – a játéktermi legenda

Kerek húsz éve, 1985-ben jelent meg a vasfüggönytől nyugatra eső világ felkapottabb játéktermeiben a már akkor élő és viruló Midway kiadásában a Gauntlet első része. A legelső gépek közt volt, ami már képes volt folyamatos, jól érthető beszéddel kommunikálni a játékossal, nem csak kiírt szövegek és prüntyögés által. Szintén úttörő volt abból a szempontból, hogy a legelső programok közt volt, amit négyen játszhattunk egyszerre – így egyfajta nagyon korai Diablónak is tekinthető. Sokak máig a leghangulatosabb játékgépként tartják számon: a kidolgozott fantasy világ és a vad tempójú szörnymészárlás vonzerejével operáló gép milliószámra nyelte az érméket szerte a világban. Annak ellenére, hogy az eredeti verziónak soha nem volt vége, aki nagyon jól játszott, az akár egy egész délutánt is végigküzdhetett egyetlen negyeddolláros befektetésével. Az újrakiadott verzióban már az elért pontszám alapján korlátozták a játékosnak adott gyógyító italok számát, így előbb-utóbb mindenki elhalálozott – kivéve azon nagyon keveseket, akik annyi pontot tudtak összegyűjteni, ami kiakasztotta a gép számlálóját, és így az újból a nullapontos játékosnak szánt mennyiségű éltető itallal jutalmazta a játékost.

A klasszikus első részben, négy játékos esetén négy különböző hőst irányíthattunk, Questort, az elfet, Thort az ember harcost, Thyrát a valkürt, és Merlint a varázslót. Az 1988-ban megjelent második részben már különböző felállásokban indulhattunk neki a vadászatnak (lehetett akár mindenki ugyanabból a kasztból való is), emellett számos új szörny és varázslat is színesítette a folytatást. Az első két rész otthoni verziója – bár több akkori játékgépre is megjelent – közel sem tudta a játéktermi élményt megismételni; ráadásul az új konzolokra elkészült Legends, illetve a Dark Legacy is csúfos kudarc volt. Most viszont nagyon úgy tűnik, hogy értő kezek segítségével méltó módon sikerül feltámasztani a játéktermek egyik örök legendáját…



A lángszóró ezúttal is hasznos

Önkéntes kardnyelőket keresek

– ellentétben nem a jó győzedelmeskedett: a kvartett valamennyi tagját elfogták, és a világ szélein egy-egy fán megfeszítették, hogy ott gyötrődjenek az idők végezetéig. Mivel a hősök szenvedéseinek „eljátszása" nem kecsegtetne túlzottan felemelő játékélménnyel (bár a hardcore mazochisták körében biztos nagy népszerűségnek örvendene az idegrendszerre visszaható force feedback-es irányító...), a hősök egy isteni csoda segítségével két évszázadnyi kín és gyötrelem után végre megszabadulnak béklyóiktól. Ahelyett viszont, hogy bosszút állnának, rádöbbennek, hogy legnagyobb ellenségüket kell ezúttal megóvniuk egy még nagyobb fenyegetéstől, különben pusztulás vár az egész világra. Így aztán az ősellenségünkkel összefogva, együttműködve kell harcolnunk – hogy ki ellen, azt viszont nem tudni; az eddig kiadott képeken mindenesetre semmi különleges szörny nincs, csak emberek láthatók.

Persze ez a „forgatókönyv" ugyan nem érdemelne Oscar-díjat (bár sokak szerint a Kerülőutakon c. filmmel is ez volt a helyzet), viszonylag eredetinek mondható, főleg hogy ez még csak a játék kiindulópontja, ahonnan számos átvezető jelenet és néhány renderelt videó segítségével fog továbbgördülni a történet. A sztori és a világ kidolgozottsága ellenére az RPG részt határozottan és tudatosan háttérbe szorítják a fejlesztők. Mindössze öt felszereléstípust gyűjtögethetünk (fegyvereket, páncélokat, pajzsokat, gyűrűket és amuletteket), és bár e kategóriákon belül nagy változatosságot ígérnek, nagyon ritka, egyedi („unique") holmikkal kiegészítve, nem hiszem, hogy akár csak a közelébe is tudnak – vagy akarnak – érni a Diablo 2 mágikus drágakövekkel, rúnaszavakkal, és varázstárgy-készletekkel megtámogatott felszerelés-arzenáljának. Hasonlóképpen a képességek fejlesztését tekintve sem hiszem, hogy a World of Warcraft, vagy a Diablo 2 megközelítése lenne a cél, és azért nem fedtek még fel egy képességet sem, hanem mert a látványos akció mellett az RPG elemeket tényleg csak másodlagos játékelemnek tekintik. A cél az önfeledt küzdelem és a látványos vérontás, akár annak, aki csak röpke félórákra ül le játszani, de annak is, aki hónapokra el akarja magát foglalni a programmal.

Megszokott belső egyedi látvánnyal

Mindez alapvetően még nem tűnne extrém módon ígéretesnek John Romero és Josh Sawyer nevével együtt sem, de ott a harmadik garancia a nagy durranásra: a grafika. A Midway legénységének a saját fejlesztésű grafikus motorral megdöbbentően profi és szép, misztikus, kicsit Enclave-, vagy inkább Prince of Persia-szerű grafikát sikerült összehozniuk, amiből már most elképesztő erővel árad a hangulat! A karaktereknek már a vázlatrajzai is hatalmas grafikusművészi tehetségről árulkodnak, és a játékba átkerült modellek is határozottan jól néznek ki, és igen látványosan is mozognak. Érdekes, hogy a fejlesztők megpróbálták összeegyeztetni az általuk elképzelt fantasy világot a valóban létezett kultúrák stílusával. A harcosnő például bevallottan erős viking vonásokkal van felruházva, mágusunkon pedig határozott kelta beütést érezhetünk. Az egyedi karaktereken felül a tájak és mágikus képességek nem csak egyszerűen jól néznek ki, de a különös keleti, arab hangulatuknak köszönhetően egyedi, varázslatos báj is árad a játékból. Bátran állíthatom, hogy a Gauntlet látványvilágára – ami kiemelten fontos egy ilyen típusú játéknál –, egészen biztosan nem lesz majd egy rossz szavunk sem!

A néhány igen fontos jellemző – mint a fejlődési rendszer vagy a képességek – körüli homály, és az idei erős konkurencia ellenére maximálisan bizakodó vagyok a Gauntlettel kapcsolatban. Nagyon látványos, profi háttérrel megtámogatott, vérbeli akció-RPG-t vehetünk a kezünkbe ez év októberében, mely egyedi hangulatával a Dungeon Siege 2 mellett is simán megáll majd a maga lábán. Romero... örülünk, hogy visszatértél!

Greg5

!

Romero egy régi harcostársa is a Midwayhez szegődött 2003 októberérében. Tom Hall (ex-id, ex-Ion Storm) jelenleg a NARC című játék kreatív igazgatója, emellett egy saját pályát készít az Area 51-hez.

Fantasy üsd-vágd játékok a múltból és a jövőből

A videojátékok történelmében, főleg a kőkorszaki időkben, a '80-as évek végén, nagy népszerűségnek örvendtek az ún. hack'n slash (avagy „mindenkit kardélre hányunk") játékok. Bár a stílus ma már inkább konzolon örvend hatalmas népszerűségnek (jelenleg a Baldur's Gate Dark Alliance és a Champions of Norrath sorozatok küzdenek egymással a trónért), akadtak szép számmal PC-n is mára klasszikussá vált játékok a műfajban.

Ki ne emlékezne a máig igazi rajongói kultusznak örvendő Golden Axe-ra, melyben három harcos közül a kedvencünket kiválasztva, barátunkkal vállvetve, és mágiát is használva, alkalmanként akár griff- vagy sárkányhátra pattanva kellett legyőznünk a változatos fantasy világ minden gonoszát. Ugyanezt tehettük meg, csak immár több ezer bajtársunk mellett a Diablóban, ahol a Battle.neten kalandozva, egyre jobb varázstárgyakat gyűjtögetve irthattuk a csodás, sötét hangulatú fantasy világ soha ki nem fogyó szörnyállományát. A hatalmas sikerre sikerült ráduplázni a folytatásnak – Ricco például öt éven át, egészen a World of Warcraft megjelenéséig nem tudta abbahagyni –, amit igazából csak a legendás Chris Taylor vezetésével, három évig készült Dungeon Siege-nek sikerült úgy-ahogy megközelítenie.

A 2005-ös év azonban – várhatóan – végre nagy áttörést hoz a stílusban. Az új Gauntlet nagyon jónak ígérkezik, nyárra pedig elkészül a Dungeon Siege második része is. Szintén ilyen stílusú, dark-fantasy játékon ügyködik a Blizzardból kivált Flagship Studios és Castaway Entertainment, valamint elejtett megjegyzésekből, álláshirdetésekből ítélve nagyon valószínű, hogy a Blizzard North nagyon régóta futó titkos projektje is ilyen típusú játék – bizonyos Diablo 3...

A blizzard is benne van a játékban

+ Hangulatos grafikával és jó történettel megtámogatott hack'n slash, erős többjátékos támogatással

– Ilyenből látunk még jó párat idén, egyhangú harcrendszerrel pedig elronthatják az egészet

Összességében:

John Romero számára teljesen új stílusban, a nevéhez méltó módon térhet vissza a nagybetűs játékvilágba.

Készültségi állapot: 50%

Találkozás egy új világgal.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
A világ egyik legkeskenyebb,
26 mm-es monitora.
LG
Life's Good
FLATRON™
Ultra Slim Series (FLATRON LCD L1980U, L1780U)

A Rome trónfosztója lehet

Rise and Fall Civilizations at War

fejlesztő stainless steel kiadó midway web www.stainlesssteelstudios.com

i A Stainless Steel Studios a világhírű Harvard egyetemnek is otthont adó városban, Cambridge-ben dolgozik, vezetője az Age of Empires atyjaként hírnevet szerzett Rick Goodman. Eddigi két játékukat (Empire Earth, Dawn of the Modern World) összesen több mint 3 millió példányban adták el...

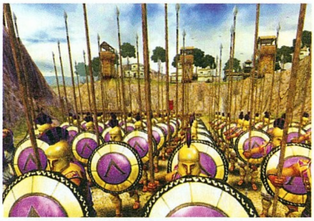
S 2004 a PC-s játékvilágban az FPS-ek éve volt – ezt a Far Cry, a Doom 3, a Pacific Assault és a Half-Life 2 után nehéz lenne vitatni. 2005 viszont nagyon úgy tűnik, hogy az RTS-ek éve lesz (jövőre meg majd kitalálunk egy újabb mókás hárombetűs rövidítést)! Az év első két PC Gurujában lehullt a lepel az Age of Empires 3-ról és az Empires at Warról. A közeljövőben – legkésőbb az E3-on – olyan újabb nagyágyúk bemutatkozása várható, mint a nem hivatalosan már bejelentett Red Alert 3, a Total Annihilation „spirituális folytatása" (a készítő gárda és a stílus ugyanaz, csak a név jogai nincsenek már meg), vagy a Rise of Nationst jegyző Big Huge Games új, egyelőre szupertitkos játéka. Lehet még fokozni ezt a sztárparádét? Hát persze hogy lehet: itt a Rise & Fall, a legendás Rick Goodman (viselt dolgairól A világ legbefolyásosabb emberei rovatunk e havi epizódjában olvashatsz) új történelmi RTS-e! Elég egy pillantást vetni a képekre, és máris világossá válik: ez a játék még ebben a brutálisan erős mezőnyben is eséllyel indul a konkurenciaharcban – és akkor a játékmenetbeli újításairól még egy szó sem esett...

Jó kor az ókor

Bár a játékot az első képek alapján az ember kapásból a Rome-hoz kezdi hasonlítgatni, a fejlesztők szerint közelebb áll az Age of Empires-vonalhoz: azaz valós idejű nyersanyag-gyűjtögetést, építkezést, hadsereggyártást, és csatákat várhatunk, sok fejlesztési és fejlődési lehetőséggel. A Rome-párhuzam sem teljesen alaptalan: csapatainkat formációkba rendezhetjük (minimum tíz fő szükséges ehhez), és hatalmas csatákban ütközhetünk meg az ellenséggel. Grandiózus csaták... na igen, mostanában minden stratégiai játék azzal huzigálja a mézesmadzagot a játékos orra előtt, hogy látványos közelképeket adnak ki a csaták forgatagából – aztán persze kiderül hogy a közeli nézet a játék irányítására teljességgel használhatatlan. Itt jön be a képbe a Rise & Fall legnagyobb újítása: hőseink felett átvehetjük a közvetlen irányítást. Ilyenkor a kamera ráközelít emberünkre, be a csata sűrűjébe, egészen váll feletti, Tomb Raider-szerű nézőpontig, és indulhat a daráló! A hősök egyrészt kegyetlen módon képesek ilyenkor irtani, másrészt vannak egyedi képességeik (például Battlefield-szerűen célpontot tudnak kijelölni a tüzérségnek). Ez a lehetőség nem csupán némi felüdülést adó csihipuhit jelent, hiszen a hősök ilyenkor messze jobban irtanak, mint stratégiai módban – és az akció-módot csak korlátozott időnként vehetjük igénybe. Kőkemény stratégiai döntés tehát, hogy mikor vetjük be ezt a „hős-turbót", emellett szórakoztató, élvezetes, és változatosságot is visz a játékmenetbe!

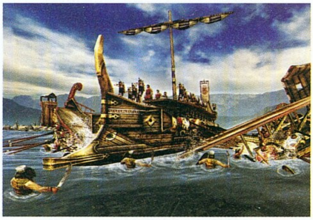
["Hozzon bármit is az idei év, a Rise & Fall az év egyik legszebb stratégiai lesz!"]

Amint a képekből is jól látszik, a játék az ókorban

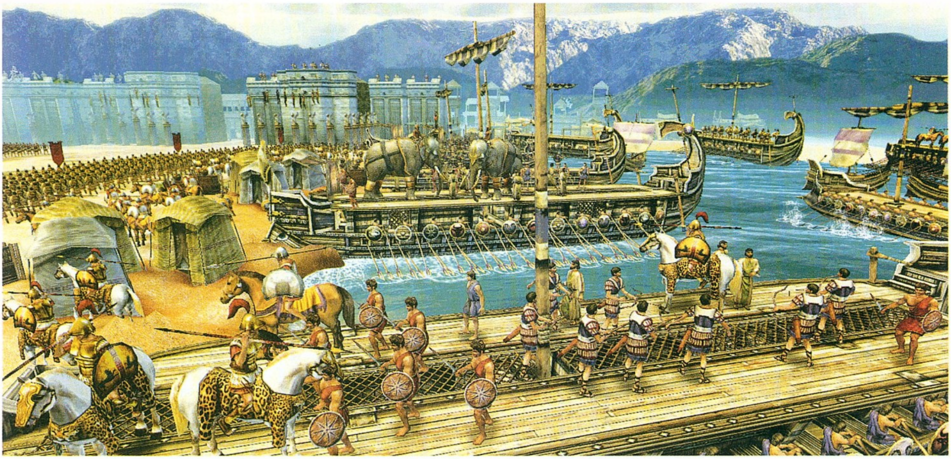


Megérkezett az Alfa-kommandó

játszódik, méghozzá egy erősen fiktív ókorban, ahol a történelemkönyvekből ismert legerősebb és legharcosabb kedvű birodalmak egymás mellett élnek – természetesen nem éppen békében. Egyiptom, a görög városállamok, Perzsia és Róma lesznek a az irányítható népek, mellettük felapritandó ellenfélként megjelennek az akkádok (ők igázták le anno a sumér birodalmat, és építették a



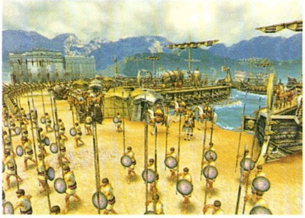
Karddal hajó ellen, ez ám a bátorság



Nem lehet túl gazdaságos dolog elefántokkal hajózni, mindegyikhez legalább két teljes rakomány élelmet kellett cipelni

legendák szerint Bábel tornyát; babiloniak néven talán ismerősebbek lehetnek), a gallok (kár hogy nem játszhatóak, vicces lenne Asterix és Obelix, mint hős...), az asszírok, a karthágóiak, a hunok, s valahány név a naptárban...

Mind a négy népet két-két hős vezet a csatákba; a fejlesztők eddig oldalanként egyről rántották le a leplet: Kleopátra, Julius Caesar, Sargon és Nagy Sándor (házi feladat: ki melyik népet erősíti?).



Trójának még egy napja van hátra

Minden hős egyedi stílusban küzd. Nagy Sándor például Legolas-klón gyorstüzelő íjászként jelenik meg a játékban, őt irányítva egy célkeresztet mozgathatunk a játéktéren, és alakíthatunk rövid úton sündisznóvá tetszőleges ellenfelet; Sargon ezzel szemben ijesztő méretű buzogányával lapítja palacsintává a szembejövőket.

Újdonságok és régiségek

Több stratégiai játék is próbálkozott már az elfoglalt területek erőforrásként való felhasználásával (legutóbb a Warhammer 40K). A Rise & Fall is ezt az utat követi, méghozzá meglehetősen merész lépésekkel. Minden pálya territóriumokra van osztva, ezekből kell minél többet minél sebesebben elfoglalni és megtartani – ugyanis az egységgyártásnál „születő" katonák számát a territóriumaink száma határozza meg. Ha gyártunk egy légióst és öt territóriumunk van, öt légióst kapunk. Ha tíz van, tizet. Elég meredeken hangzik, főleg ha belegondolunk, hogy ez a rendszer milyen extrém gyors terjeszkedésre kényszeríti a játékost a parti elején. Mivel Rick Goodman játékai sosem a kiegyensúlyozatlanságukról voltak híresek, én simán megelőlegezem a bizalmat a fejlesztőknek: meg fogják oldani, hogy ne azon múljon a siker, hogy a játék elején ki milyen gyorsan klikkelget...

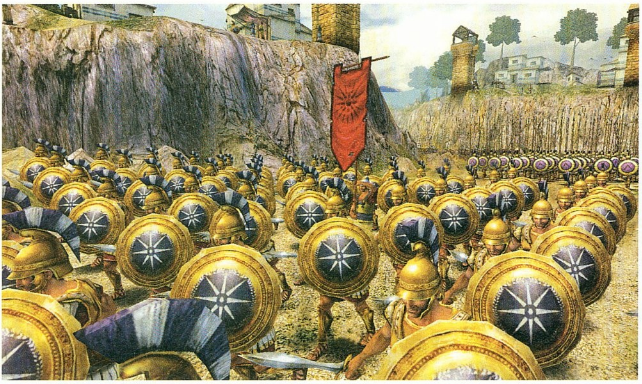
Veterán olvasóink még emlékezhetnek, mekkora gyönyörűség volt, amikor a Warcraft 2-ben először megláttuk a vízi egységeket. A hajók alkalmazása hatalmas távlatokat sejtetett, amit valahogy azóta sem használt ki egyetlen RTS sem. Fel-feltűnedeztek a vízi egységek például a Total Annihilationben és az Age of sorozatban is – leginkább mint szállító járművek –, de különösebb hangsúlyt sosem kaptak. Mostanáig! A Rise & Fallban ugyanis központi szerepet töltenek be a különféle hadihajók, gigászi flották közti csaták, kikötő-ostromok és egyéb vizes mulatságok. Hajótípusból nem lesz különösebben sokféle (amik vannak, azok is lényegében csak méretben különböznek), a variációs lehetőséget a legénység összeállítása jelenti. Elszállásolhatunk a hajón például íjászokat (messziről irtják az ellenséges hajó legénységét, esetleg vidáman felgyújtják annak vitorlázatát), csáklyásokat (a kalózos filmekben látott módon átszállnak a megközelített hajóra és kardélre hányják annak legénységét), de akár ostromgépeket is. Sőt, a hajó orrára felszereltethetünk hatalmas öklelő „sarkantyút" is, amivel az ellenséges bárkát jó lendületesen oldalba kapva azonnal elsüllyeszthetjük. A haditengerészet tehát a játékban tetszőlegesen alakítható fegyvernem; rendkívül izgalmas és újszerű tengeri csaták és ostromok várhatók! Várostromokhoz nemcsak vízi irányból, de szárazon is sokszor lesz szerencsénk erődítmények, városok bevételéhez, amihez ostromlétrák, faltörő kosok, katapultok, ballisztak, és a már említett, realisztikus fizika szerint összeomló épületek állnak rendelkezésünkre.

A titán ereje

Stratégiai játékok piacán nem olyan nagy divat az engine-licencelés, mint például FPS-eknél; Rick Goodnam és díszes társasága ezt a piaci rést próbálta betömni, amikor piacra dobták a Rise & Fall alatt dübörgő Titan 2.0 motort (az Empire Earth és a Dawn of Modern World is ennek a motornak a régebbi verzióit használta). Csekély 250 ezer dollárért nemcsak grafikai és fizikai motort, hálózati támogatást, AI-t és pályaszerkesztőt kap a vásárló, de olyan, speciálisan stratégiai játékokhoz tervezett programrészeket is, amelyek a minitérkép megjelenítéséért, a formációk vagy a technológiai fa kezeléséért felelnek. Természetesen az árban benne foglaltatik a teljes forráskód, annak teljes körű módosítási és továbbfejlesztési lehetősége. A Titan 2.0 eddigi egyetlen licencelője a Tilted Mill volt – legalábbis ez volt eddig az egyetlen hivatalos bejelentés, jó néhány más vásárló dolgozhat most is a maga játékán titokban. A Children of the Nile elég jó reklámot csapott a motornak; mindenképpen jobbat, mint a Vampire Bloodlines a Source-nak...

Total War: Age of Civilization Warriors

Összesen 80-féle harci egységet ígérnek a fejlesztők, ami első pillantásra rémisztően és megjegyezhetetlenül soknak tűnik, de osszuk csak el a négy néppel, majd vessük össze azzal, hogy ezzel kell lefedni a gyalogság, lovasság, hadihajók, ostromgépek teljes spektrumát! Mindjárt nem olyan ijesztő szám az a 80... Hogy mennyi egységünk lehet egyszerre, még kérdéses (valószínűleg az utolsó pillanatokig változhat még a tesztelés eredményétől függően), a fejlesztők vágyai a hagyományos RTS-ek pár százas és a Total War sorozat sokezres létszáma közé helyeznék ezt a számot. Ez a tömeg mindenképpen elveszi az értelmét az egyes katonák fejlődésének és szintlépéseinek (hi-



Ezeket a seregeket még a Rome is csak ámuldozva nézi

szen több száz fős csatákban elég nehéz kihasználni a veterán katonáinkat, vagy akár csak vigyázni rájuk), így a fejlődés a hősökre marad. A hősök szintlépéseit a fejlesztők az Age of sorozat kor-

Az elefánt békés, barátságos állat

szakváltásaihoz hasonlítják; nem csupán a hatékonyságuk nő, és újabb speciális támadásokat kapnak, de így juthat a játékos is újabb harci egységekhez, épületekhez és tanácsadókhoz.

Ha ő mondja...

„Hogy miért helyeztünk ekkora hangsúlyt a vízi hadviselésre? Nos, három okunk is volt rá. Először is, a játékosok már nagyon régóta, az első Age of Empires óta kérik folyamatosan, hogy legyen vízi hadviselés a játékainkban – és most, 2005-ben végre elért arra a szintre a technológia, hogy ezt látványos, élvezetes módon meg is tudjuk valósítani. A második ok a történelemhűség; a hajócsaták háborúkat eldöntő, fontos ütközetek voltak mindig is a hadtörténelemben, tehát teljesen természetes volt, hogy ezt bevezessük a játékba. Végezetül... én személyesen nagyon szeretem a kombinálható fegyvernemeket, és a hadihajók tetszőlegesen variálható legénységével ezt remekül be lehetett építeni a Rise & Fallba." – *Rick Goodman*

Tanácsadók? Így van: a Rise & Fall eddig Age of Empiresből, Rome-ból, és Dynasty Warriorsból (ez egy PS2-es akciójáték, ami a „hatalmas csaták forgatagában irtunk az emberfeletti erejű hőssel" koncepcióra épült) álló turmixába némi Civilization-fűszer is kerül. A tanácsadók nem jelennek meg fizikailag a játéktérben, csupán néha beugrik a képük, és okosságokat mondanak, segítenek, rész-küldetéseket adnak – emellett az ő jelenlétük is állandó bónuszokat ad a népünknek. Egy tábornok például emeli a harci statisztikáinkat, egy bölcs új fejlettebb harci gépezetekhez juttat, egy építész megerősíti az épületeink védelmét, egy főpap a termelést gyorsítja fel; de akad olyan tanácsadó is, ami a csapataink látótávolságára, az építkezés és kiképzés sebességére, vagy éppen a költségeire van jótékony hatással. A tanácsadói karunkat (a hőseink szintjéhez, és a technológiai fán elért fejlettségi szintünkhöz hasonlóan) mindig magunkkal visszük a következő pályára, azonban előfordulhat az is, hogy ha rosszra fordulnak a dolgok (például egy városunkat elfoglalja és porig rombolja az ellen), a „szegény embert az ág is húzza" alapon kiderül, hogy egy tanácsadónk is elhullott a harcban.

? A Goodman-família igen nagy szerepet vállal a történelmi RTS-ek fejlesztésében, Rick ugye a Stainless Steel legfőbb alakja és alapítója, testvére, Tony Goodman pedig az Ensemble vezérigazgatója.

Bár az egyjátékos kampány a minél erősebb sztoriközpontúság miatt teljesen lineáris, és a pályárólpályára receptet követi (nem lesz tehát Rome-szerű stratégiai nagytérkép), maguk a küldetések lesznek nagyon hosszúak, sok kis részküldetésre bontottak és sokszor, sokféleképpen végigjátszhatók. Ha egy részfeladattal végeztünk, a tanácsadóink jelölik ki a következő feladatot – pontosabban nem kijelölik, csak felvázolják előttünk a lehetőségeket. Rabigába hajtjuk a meghódított ország lakosságát, vagy megkegyelmezünk nekik? Kifizetjük a hadisarcot a harcias szomszédunknak a békéért cserébe, vagy bevállaljuk a kétfrontos háborút? A szárazföldön, nehéz terepen lerohanjuk a felkészületlen ellenséget, vagy hajóflottát építünk, és megfontoltan, a tenger irányából csapunk le? Ilyen és ehhez hasonló kérdésekkel kell szembesülnünk a játék folyamán, amik persze alapvetően befolyásolják a játékmenetet, és kellemesen megemelik az újrajátszhatósági faktort.

Birodalmak tündöklése

A grafikáról felesleges ódákat zengenem, a Rome-ot alázó, és az Age 3-at megközelítő minőségű előzetes képek önmagukért beszélnek. Különben is, ha igaz a mondás, hogy egy kép annyit ér, mint ezer szó, akkor most itt van vagy hatezer szó a grafikáról...

Az Age 3 már pedzegette a fizikai modellezés hasznosságát az RTS stílusban, és nem lehet véletlen, hogy a Rise & Fall is ugyanezt teszi (valószínűleg egy új trend első képviselői ők). A fizika működését leginkább az ostromoknál és az épületek összeroskadásánál lehet majd tetten érni – ez különösen akkor lesz extra látványos és filmszerű, ha éppen akció-módban kóricálunk a környéken, és testközelből tapasztalhatjuk meg, milyen az, amikor ránk dől a várfal... Az összes, játékos által felhúzott épület és hajó bejárható 3rd person módban (legyenek akár több emeletesek is), felgyújtható, és ostromfegyverekkel lerombolható!

A multiplayer lehetőségekről egyelőre nem árultak el sokat a fejlesztők (valami meglepetést hagyni kell az E3-ra is, ahol először lesz kipróbálható a játék!). Annyi biztos egyelőre, hogy maximum nyolcfős küzdelmek várhatók, illetve minden játékmódot játszhatunk párban is; ilyenkor az egyik játékos csak az RTS-részért felel, míg a másik a hősöket irányítja.

A harmadik idei PC Guruban már harmadszor írom le, hogy ez a játék – ha csak az ígéreteinek a felét beváltja – jó eséllyel indul majd az év végén a legjobb RTS címéért. Adná az ég, hogy ezentúl is havonta érkezzenek olyan játékbejelentések, amelyek nyomán csak ezt tudom továbbra is ismételgetni...!

Hancu

+ A fantasztikus grafika, az akcióelemek bevezetése és a játékmenetbeli újítások nagyon ígéretesek.

– Ez az "minél több területünk van, annál több egységünk lesz" megoldás nem biztos, hogy jól sül el.

Összességében: Az akció és a stratégia házassága igen jól sülhet el!

Készültségi állapot: 60%

AJÁNDÉK!

Válassz egyet az Electronic Arts kínálatából

a féléves előfizetésed mellé!

BATTLEFIELD 1942 Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 Classic

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic

FIFA 2004 Classic

NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic

ANNO 1503 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic

HARRY POTTER QUIDDITCH Classic

NHL 2004 Classic

TOTAL CLUB MANAGER 2004 Classic

Féléves előfizetés (legalább 6 teljes játékkal)

+ egy 3990 Ft értékű eredeti dobozos játék:

14 766* Ft helyett most Neked csak 8616 Ft!

6150 Ft megtakarítás!

Mit kell tenned?

1. **Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!**
2. **A csekk „közlemény" mezőjébe írd be a választott játék nevét!**
3. **Fizesd be a csekket!**
4. **Várd a postást!**

Ajánlatunk 2005. április 15-ig érvényes!

A postai átfutási idő miatt az előfizetés a 2005/6-os számmal indul.

A játékot külön postázzuk! A játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

* 6 db PC GURU + a játék bolti ára.

Új élet sarjad...

Still Life

fejlesztő microids kiadó adventure company web www.stilllife-game.com

A francia Microids a kalandjátékok szerelmeseinek egyik legbiztosabb menedéke, már húsz éve gyártanak jobb-rosszabb programokat a stílusban. Néha ugyan ellátogatnak más területekre is (legutóbb például teniszjátékot készítettek) de a legtöbben az olyan alkotásokról ismerik őket, mint az Amerzone, a Post Mortem és legfőképpen a két Syberia.

A kalandjátékok haláláról beszélni ma már a legnagyobb klisék közé tartozik. Mégis, a piac kevéske mozgolódásával is állandóan okot szolgáltat arra, hogy újra meg újra erre a témára fókuszáljunk. Néha megszületik egy-egy gyöngyszem, amelyben hajlamosak vagyunk a műfaj megváltóját látni; ekkor elmélkedünk és nagy hévvel értekezünk a point & click reneszánszáról. Majd ahogy jött, úgy el is tűnik a fellendülés, és ismét beleolvadunk az FPS- és RTS-korszakba. Aztán hirtelen megint történik valami, és kezdődhet mindez elölről...

Szerencsére ez a helyzet egyre sűrűbben fordul elő – a világért sem akarjuk elkiabálni, de mintha egyre erősebb mozgolódás lenne a kalandjátékok világában. Sherlock Holmes, CSI, Myst 4 és persze Syberia 2... Most éppen az ez utóbbit alkotó Microids háza tájáról jelentünk, akik nemsokára elkészülnek újabb slágergyanús játékukkal. Azt azonban leszögeznénk, hogy nem ugyanaz a csapat dolgozik a Still Life-on, amelyik a Syberiákat alkotta – az agytröszt Benoit Sokal és társai eközben ugyanis a White Birds név alatt, új csapat alakjában készítik Lost Paradise című művüket.

Élő mamutok után halott emberek

A Still Life-hoz először az Adventure Company standjánál volt szerencsém a tavalyi Game Conventionön, Lipcsében. A játékon első pillantásra felfedeztem a Syberia sorozattal való rokonság jegyeit: női főszereplő, részletesen kidolgozott hátterek, hasonló kezelőfelület és menürendszer (ez persze nem véletlen, hiszen a játékmotor ugyanaz). Nem kell félni attól, hogy másolatról van szó, hiszen ezúttal teljesen más világban járunk. Kate Walker anno a maga karrierista világából egy csodálatos, idilli világba tett utazást; a Still Life hősnője, Victoria MacPherson ezzel szemben egy sötét, komor, erőszakos helyen tölti majd az idejét. Viki fiatal FBI-os ügynöknő, aki egy brutális sorozatgyilkossági ügy felgöngyölítését kapta feladatul. Victoria új a szakmában, de előző – és egyben első – ügyének kivételesen gyors és szakszerű megoldásával kivívta felettesei elismerését. Ám ezúttal másként áll a helyzet: sajnos szinte semmi nyomra nem bukkant, még csak ötlete sincs, miként juthatna el a tetteshez. A bizonyítékokból egyszerűen nem áll össze a kép, ezért aztán főnöke egyfolytában, egyre durvábban nyaggatja őt. Mindez persze nem túl összetett előzmény, elvégre klisékkel teli detektívregényekkel, nyomozós filmekkel már tele van a padlás. Éppen ezért a fejlesztők nem is elégedtek meg ennyivel, hanem különleges csavarral tették sokkal érdekesebbé és (remélhetőleg) izgalmasabbá a játékot.

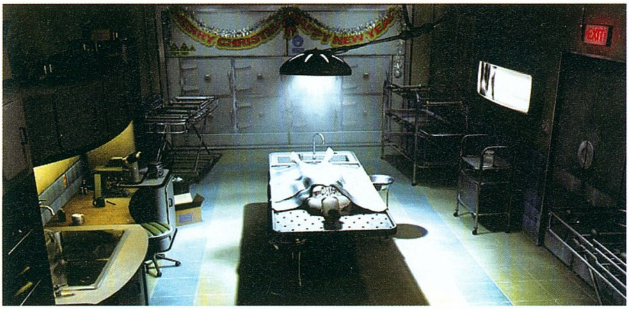
Véres vonalon a MacPherson-vérvonal

Victoria annyira belefeledkezik az ügybe, hogy még a karácsonyi ünnepek alatt sem tudja kipihenni magát. A gyors családlátogatás alkalmával azonban sikerül elbeszélgetnie apjával, aki mesél neki nagyapjáról, Gusról, és annak egy különleges kalandjáról. Az idősebb Mr. MacPherson annak idején ugyanis magándetektívként ténykedett, és egy ízben a mostanival igencsak sok hasonlóságot mutató esettel akadt dolga. Victoria az öreg naplójában sok érdekes feljegyzésre bukkan, amik kulcsfontosságúak lehetnek saját rejtélyének megoldásában.

Ez persze nem csak kiváló tipphalmazt jelent, de a játék során irányíthatjuk az öreg Gust is – így egyszerre mind a két sorozatgyilkosság megoldásához közelebb jutunk. A Still Life felváltva játszódik napjaink véres Chicagójában és az 1920-as évek sötét, esős Prágájában. A váltás a két időpont között nem tőlünk függ, a történet szabja majd meg, mikor melyik korban nyomozhatunk. Ezt a fejlesztők a feszültség fenntartására használják: gyakran már-már szappanopera-szerűen, a legizgalmasabb részeknél szakad meg és vált át a másikba az egyik történetszál – mindig attól függően, hogy Vic éppen mikor tudja folytatni a naplóolvasást.

> "A Syberia motorjával, de az eredeti csapat nélkül készülő Still Life kellemes kalandnak tűnik"

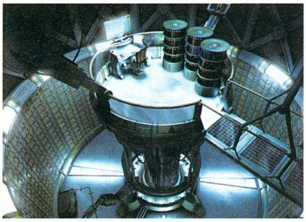
Na most technikai értelemben ez egy vizihulla vagy egy vizes hulla?



Neki már mindegy, bátran átkutathatjuk bizonyítékok reményében

Kettős játék

Prága és Chicago nem csak külsejében, hanem hangulatában is teljesen eltérő helyszín lesz. Chicago részletesen kidolgozott, élénk színekben pompázó, filmszerű, szinte kézzelfogható valóság, ellenben az 1929-es Prága csaknem álomszerű világként jelenik meg. Elmosott vonalak, egymásba folyó sárgás, megfakult színek jelzik majd a múlt homályát. A kettős világ Longest Journey-szerű játékélménnyel kecsegteti az egyszeri ka-



Az FBI-adatbázis segíti munkánkat

landjátékost, ott ugyanis már megélhettük egyszer a helyszínek és hangulatok közti oda-vissza váltás csodáját, csak épp egyetlen szereplőt alakítva.

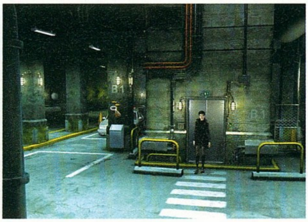
A Longest Journey elszeparált világaihoz hasonlóan a Still Life-ban megjelenő két környezetben is más jellegű feladatokkal, körülményekkel és szereplőkkel találkozhatunk. Majdhogynem itt is a tudomány és a mágia világairól lehet beszélni: Victoriának ugyanis a CSI-rajongók által ismert összes modern technikai kellék a rendelkezésére áll, hogy segíthesse a nyomozását, míg nagyapja leginkább az intuíciójára hallgatva ássa bele magát a rejtelmekbe, amik nem ritkán természetfeletti erőkkel és jelenségekkel is összehozzák. A játék hangulatán igencsak sokat dobhat ez a „kettő az egyben" élmény, persze csak akkor, ha kellőképpen kiegyenlített módon jelenik meg mindez, és nem megy az egyik oldal a másik rovására. Egészen biztos, hogy nem kis kihívás a készítőknek ilyenkor megtalálni az egyensúlyt...

A Still Life másik érdekes vonása az interaktív párbeszédrendszer, amelyben roppant egyszerű módon határozhatjuk meg a beszélgetések hangulatát. Minden válaszunk elhangozhat formális, illetőleg személyes stílusban – a célunk az lesz, hogy minden szereplőnél, minden helyzetben megtaláljuk a megfelelő alkalmazandó stílust. Egy kocsmában érthető módon nem igazán díjazzák, ha FBI-ügynökként, hivatalos hangnemben társalgunk, viszont könnyen megoldódik a nyelve mindenkinek, ha mi is poénkodunk. Ellenben egy hivatalnok nem értékeli túlzottan a személyes megjegyzéseinket, szabadszájúságunkat. Igen, szabadszájúság – egyes szereplőknél az informális beszédmodor néha kőkemény trágárságba megy át. Hogy ez előny-e vagy hátrány, mindenki döntse el a maga vérmérséklete szerint...

Egy régi ismerős

A már említett Syberia 2-nek nem volt nehéz dolga, elvégre a csodálatos első rész már kikövezte neki az utat a sikerhez. Ellenben Vicnek sokkal nehezebb a dolga, hiszen ismeretlen újoncként kell nekilátnia a játékosszívek meghódításának. No, ez 100 százalékban azért nem igaz, hiszen Gus MacPherson ismerős lehet a hardcore kalandjáték-rajongóknak, ugyanis ő volt a főszereplője a Microids két és fél évvel ezelőtti játékának a Post Mortemnek is. Az a darab a maga idejében nem váltotta ki a nagyözönség lelkesedését, jellegtelennek, szürkének tartották a rajongók. Gus MacPherson sem az a főhős, akibe beleszerettem volna, akinél alig vártam, hogy még egyszer összefuthatok vele. Elbizonytalanít az is, hogy a Syberia készítői mellett a Post Mortem ötletgazdái közül is sokan képviseltetik magukat a Still Life csapatában, de mivel a játék mind megjelenítésében és kezelésében, mind pedig hangulatában különbözik a Post Mortemtől, szívesen teszem félre az előítéleteimet.

Most meghackeljük Mulder gépét...



Egyedül a parkolóban - itt baj lesz

Kivitelezés

A külsőségek szempontjából ismét kitettek magukért a Microidsnál. Nem hiába választotta a Just Adventure online magazin a Still Life-ot a tavalyi E3 legszebb kalandjátékának (vagy csak a csekély kínálat miatt?). Néhol úgy mutat, mint egy olajfestmény, néhol pedig egészen realisztikus helyszíneket vonultat fel. Sőt még arra is odafigyeltek, hogy az előrerenderelt hátterek ellenére se legyen statikus a látkép. Minden képernyőn mozog valami a szereplőkön kívül is, a folyó csordogál, a városban pedig a karácsonyi díszletet lengeti a szél. Ráadásul ezúttal az inventory is 3D-s, körbe-körbe forgatható, az elemeire pedig még rá is lehet közelíteni, ami nem is hátrányos, már csak azért sem, mert a tárgyak kombinálására is lehetőség és szükség lesz néha.

A látvány szempontjából legnagyobb attrakcióként ezúttal is a videóbetéteket várom, amik már a Syberia esetében is képesek voltak újra meg újra lenyűgözni. Ezekért szerencsére ugyanaz a csapat felel, amelyik már ott is bizonyított, és a netre kikerült rövid részletek alapján ezúttal sem kell bennük csalódnunk.

Előrejelzések

A Still Life kipróbálása, illetve az előzetes kép- és videóanyagok alapján nem aggódok azon, hogy a játék a Post Mortem szürkeségébe fullad. Nagyon ígéretes, összetett, változatos, izgalmas darab rajzolódik ki az eddigi információk alapján – mégsem merem egyelőre azt mondani, hogy az új Syberia készül a franciáknál. Egy kalandjátékról nehezebb érdemben jóslatot mondani, mint mondjuk egy Need for Speed klónról, ahol a kezelhetőség, a választható autók és a játékmódok alapján szinte az egész végleges játék minőségére lehet következtetni. A kalandjátékok esetében a legfontosabb szempontok – a szereplők, a hangulat, a történet fordulatai – mind-mind csak a játék során bontakoznak ki, így aztán csak annyit tudok tenni, hogy nyitott szívvel várok rá, és remélem a legjobbakat.

Ulu

+ Izgalmas hangulatú thriller-kaland. A kettős játékélmény változatossága. A Syberia öröksége.

– A Post Mortem nem volt fényes alkotás, reméljük ez nem olyan lesz...

Összességében:

Könnyen lehet az elkövetkezendő hónapok legnagyobb csontja a "kalandjátékos kutyák" számára.

Készültségi állapot: 80%

Kalandozás a WoW Univerzumban

Azeroth-i napló

fejlesztő Blizzard kiadó Vivendi web www.hordeumpannonia.tar.hu

túlzás nélkül állítható, hogy a World of Warcraft átvette az életünk felett az uralmat. Így, lapleadás hétvégéjén csak napi három-négy órát tudunk játszani vele, de a megjelenést követő hét napon belül többünknek megvolt a 72 órás tiszta játékidő... Mindenkit csak bíztatni tudunk, hogy próbálja ki a játékot, az a havi 3000 forint, amit a Blizzardnak kell fizetni érte, jobb helyre nem is kerülhet! Kis kedvcsinálóként egy tauren sámán naplójából szemezgetünk...

G(o)rath naplója

1. nap

Ma végre a kiválasztottak közé kerültem: a szülőfalumból a sámánunk elküldött a nagy útra! A védett otthonból kimerészkedhetek a nagyvilágba, és ha sikerrel veszem az akadályokat, a legnagyobb hősök közé kerülhetek. Mindig meg akartam kérdezni, hogy mi történik, ha az akadályok bizonyulnak erősebbnek, de nem mertem kockáztatni a sámán haragját és az újabb tízórás virrasztást a szent kőnél. Xain (a faluban persze még Chris volt a neve, de úgy gondolta, ez hősiesebben hangzik) mindenesetre azt mondta, hogy ha nem sikerül, megnyílik a föld és egy háromfejű vakondszörny el fog nyelni; de hát mit is tudhatna egy buta ork harcos ezekről a spirituális dolgokról...?

Megérkeztem Camp Narache-ba, ahol a fiatal tauren hősök kezdik meg életüket. Egyelőre nem tudom, milyen feladatok várnak rám, valószínűleg démonlordokat kell majd mészárolnom és ványadt gnóm mágusokat eltaposnom. A főnök, Grull Hawkwind mindenesetre barátságosan fogadott, és rögtönzött köszöntője után meg is tudtam, mit vár el tőlem... Hát, nagyon nem azt, amire számítottam! Démonok és mágusok helyett madarakra kell vadásznom. Én tényleg szeretem a népemet, szívemen viselem a taurenek sorsát meg minden – de ha egyszer kiválasztott hős vagyok (illetve leszek, hacsak nem jön a rettentő vakond...), akkor miért hússzerzéssel kell töltenem az értékes napjaimat?!

Egészen kimelegedtem, mire sikerült begyűjtenem a kívánt mennyiséget; de legalább bőven volt alkalmam éles helyzetben is kipróbálni legfőbb varázslatomat, a villámcsapást (itt talán lehetek őszinte: egyelőre ez az egyetlen mágiám). A hús kicsit meg is pörkölödött, remélem ez nem lesz baj, utálnék visszajönni ide vadászgatni...

Nem is volt gond, de Grull nem elégedett meg ennyivel: hiába laktak jól a kölykök, most még bundát is kellene szereznem nekik. Persze ami a húsnál nem volt gond, az itt igen: amikor visszavittem öt füstölgő, feketés hiúzbőrt, az egyik kölyök elbőgte magát, mert félt, hogy abban kell aludnia... Hajnalig hajtottam a nyüves macskákat, a végén már olyan sötét volt, hogy majdnem belepottyantam egy szakadékba. Persze nem vártak meg ébren, valaki – mint később kiderült, Moonlight a neve – már előbb szállította a dunyhát. Mindegy, leadtam a bőröket az álmosan őrködő Grullnál, és most végre én is kialszom magam!

3. nap

Tegnap nem volt időm írni, mert mindenki engem keresett meg az ügyes-bajos dolgaival. Elképesztő, hogy egy hat sátorból álló táborban ennyi probléma halmozódhat fel! Kiirtottam egy törzsnyi disznóembert (a vezér fejét le kellett valahogy szednem bizonyítékként – és mivel én nem kardot, ha-

Némileg hiányos csoportkép a Guildünkről. Középtályt a korrnéni ül

nem botot használok a harcban, fél óráig tépkedtem, mire sikerült), vizet hoztam egy kútból és elvittem két üzenetet a Bloodhoof nevű faluba. Komolyam mondom, csak a szerencsén múlhatott, hogy valaki nem kért meg, hogy helyette én hordjam ki a gyerekét...

Ráadásul itt sincs másképp, itt is rengeteg feladatom van. Kezdek beletörődni, hogy a démonirtás még odébb van és csak apróbb lépéseken keresztül juthatok el odáig. Ezt meg is írtam Xainnak – 30 rezet számolt fel a posta a levélért! – aki annyit válaszolt, hogy ez baromság és én egy zen vagyok. Amikor megkérdeztem, hogy az mi, azt válaszolta, hogy „egy nagy büdös tauren". Most kis szünetet tartok a naplóírásban, mert egy rakat törpét kell hidegre tennem, akik bepofátlankodtak a mi országunkba, és ásatásokat kezdtek.

Hát ez hihetetlen! A nyamvadt törpék olyan kicsik voltak, hogy alig találtam el őket, ráadásul egy oktalan mozdulatomnak köszönhetően öten kezdték el csákányozni a fejemet. Erőm elfogyott, lassan a földre rogytam... De nem a rémvakond jött el értem, hanem egy angyal szólított meg! Kiderült, hogy a hozzám hasonló hősök nem veszhetnek oda végleg, hanem ha szellemem visszatalál a testemhez, feléledhetek! Hát akkor ennyit a démonokról, ha máshogy nem, tíz részletben vágom le őket!

Vagy talán mégsem. Rájöttem, hogy ez a feltámadás sem feltétlenül főnyeremény. Az öt törpe ugyanis a közelben dolgozgatott (gyanakodtak hogy visszajövök?) és amikor átéltem a feltámadás csodáját, ők azonnal agresszíven körém gyűltek... alig tudtam elfutni. Még jó, hogy van egy totemem, amit megidézve a körülöttem levő ellenfelek lelassulnak. Azt hiszem, ennyi elég volt mára a törpékből, inkább elmegyek hárpiákra vadászni.

4. nap

Rájöttem a megoldásra! Szólok valakinek, aki szintén a környéken ögyeleg, és együtt leszámolunk a törpékkel. Elsőként egy világító baltával mászkáló harcosnak szóltam, de ő csak annyi válaszolt, hogy éppen a kodók helyi vezérére vadászik, és hagyjam békén. Így aztán a már említett Moonlight nevű druidalánnyal álltunk párba, és a dolog jobban sült el, mint vártam. Olyan gyorsan mentünk át rajtuk, mint romlott hús az óvodáson; egyszerűen letaroltuk őket!

Miközben visszafelé tartottunk Bloodhoofba, megpillantottam az arrogáns harcos szétlapított testét a földön, ami mellett békésen legelészett egy idomtalanul nagy kodó. Eszembe is véstem, hogy ha engem is ráküldenek erre az állatra, mindenképpen mentsem ki magam valahogy a küldetés alól.

A városkában találtam egy sámánt, aki elvállalta, hogy tanítgat engem. Elbeszélgettem vele a tudá-

A váci 22-es

sáról, majd úgy döntöttem, hogy a fagycsapás nevű varázslat nagy előrehaladást jelentene képességeim kikerekítésében. Jóformán kiröhögött a foltosbundájú mester, és közölte, hogy majd akkor jöjjek vissza, ha sokkal képzettebb leszek. Na nem baj, megtanultam tőle a villámpajzsot, ami remélhetőleg visszariaszt mindenkit, aki belém akarna harapni. Ahogy néztem, ezzel vége is az itteni kalandjaimnak, akkora hőssé értem, hogy semmi nem állít már kihívás elé...

Úgy döntöttem, ellátogatok a fővárosba, Thunder Bluffba. Kicsit remegett a gyomrom, amikor beszálltam a liftbe (a magas szirtek tetején levő várost csak száz métert emelkedő korlát nélküli (!) felvonókkal lehet megközelíteni) de végül nem történt semmi baj. Találkoztam az anyám által szinte istenített Cairne Bloodhooffal, minden taurenek vezérével – kicsit alacsonyabb, mint ahogy én elképzeltem. Cselekedeteim jutalmaként teljes jogú tauren polgárrá avatott, és közölte, hogy a hőssé válás azért még messze van. Úgy gondolta, ebben ő is segít, és felkért arra, hogy öljem le a térség legnagyobb kodóját; persze elvállaltam a feladatot, de úgy döntöttem, hogy majd akkor kezdem el keresgélni a gyilkos állatot, ha meglesz a fagycsapás varázslat.

6. nap

Tegnap egész nap lustálkodtam, az egyetlen valamirevaló cselekedetem az volt, hogy eldöntöttem: alkimista leszek. Először a kovácsok mesterségét akartam kitanulni, de amikor másodszor gyűjtottam fel a gyakorlásra szolgáló sátrat, erről lebeszéltek. Nem baj, gyógyfüveket fog gyűjtögetni, és elképesztő hatalmú varázsfőzeteket fogok kotyvasztani (sajnos az első recept, amit elsajátítottam egy olyan gyógyital, ami még a beszakadt patámat sem tudta teljesen rendbe hozni).

Ma reggel kaptam egy üzenetet Xaintól. Azt írja, klánt alapított, amely majd leigázza az éjelfeket, és ha részesülni akarok a dicsőségből, én is lépjek be. Egyelőre nem tudom, mire számítsak, mindenesetre öt embert is megkérdeztem, és mind azt mondta, az ilyen klánokból bármikor ki lehet lépni – úgyhogy megüzentem neki, hogy teljes mellszélességgel támogatom a szent ügyet. Mivel az ilyen

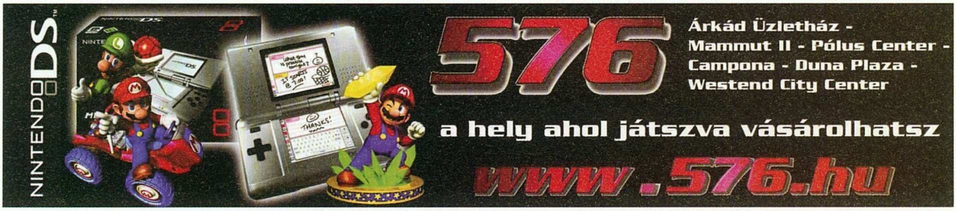
Grath Britney póló nélkül

klánok telepatikus kapcsolatot biztosítanak a tagok között, a belépési ceremóniát hamar lezavartuk. Fura egy társaság ez, van itt mindenféle gyanús szerzet a Sasa nevű ork vadásztól a Hancu nevű, szintén ork boszorkánymesterig. Egyelőre nem vagyunk sokan, de amikor ezt megemlítettem, Xain letorkollt és közölte, hogy már készülnek a világhódító tervek.

A mai nap főként gyaloglással telt, magam mögött hagytam otthonomat, a fantasztikus zöld gyeppel borított Mulgore-t, és elsétáltam a Crossroads nevű kisvárosba. Itt rajtam kívül körülbelül száz ifjonc mászkált, mégis minden helyi figura engem talált meg az ügyes-bajos dolgaival. Vagy tíz megbízást kaptam, és mivel már későre járt az idő, azt választottam, amihez a lehető legkevesebbet kell kutyagolni: a város környékén mászkáló, egyre agresszívebbé váló raptorokat kellett megritkítanom. Egy ideig csak tetemeket találtam, de végül összeakadtam Sasával, akire szintén ezt a feladatot bízták; mint kiderült, ő ölte halomra a hüllőket. Egész jól eldumáltunk, ráadásul már azzal belopta magát a szívembe, hogy szelídített vaddisznóját Xainnak nevezte el... Alaposan túlteljesítettük a kívánalmakat, 12 raptor helyett vagy ötvenet tettünk hidegre, most legalább raptorbőrre tudom írni a naplómat. Az egyik állat gyomrában találtunk egy rozsdás vasalt csizmát, amit viccből elküldtük Xainnak. Holnapra megbeszéltük, hogy ugyanígy helyretesszük a kentaurokat is, akik minden beszámoló szerint a környező oázisokban élnek. Jóccakát!

Kornnéni itt még Hancu mögött

Grath



SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY

fejlesztő ubisoft montreal kiadó ubisoft web www.splintercell.com

i A jövőre huszadik születésnapját ünneplő francia Ubisoft '97-ben alapította montreali fejlesztőcsapatát, ami azóta ezerfős óriásstúdióvá nőtte ki magát. Itt készülnek a Splinter Cell mellett a Rainbow Six, Prince of Persia játékok, de például az új Peter Jackson film által inspirált King Kong is.

Splinter Cell megjelenése óta az egész PC guru szerkesztőség rajong a sorozatért. A Sam Fisher titkosügynök kalandjait bemutató játék első része bombaként robbant a játékosok között, hatalmas sikerének hála, a Ubisoft az egyik legsikeresebb kiadónak számít ma is. Az alig egy évvel később érkező Pandora Tomorrow című folytatást leginkább többszereplős játékmódja tette emlékezetessé, mely – bár sokak számára kétségesnek tűnt – képes volt forradalmi újításaival új színt hozni a multiplayer játékok palettájára. A kémek és a zsoldosok közti harcok után rövid ideig csend vette körül a készítőket, s bár mindannyian reménykedtünk a folytatás elkészülésében, kellemes meglepetésként üdvözöltük a bejelentést a tavalyi E3-on. Most, amikor kezünkben tarjuk az első kópiát a játékból, újra úrrá lett rajtunk a Splinter-láz: órák óta csüngünk rajta, és képtelenek vagyunk véget vetni a kooperatív játékmód folytonos

Splinter Cell Akta

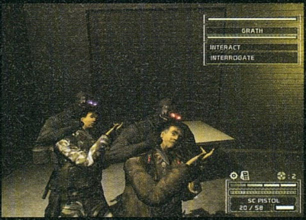
Nevem Sam Fisher, foglalkozásom titkosügynök, családi állapotom, születési helyem ismeretlen. Legfőbb vágyam, hogy a Paramount Picturesnél filmet készítsek. Menedzserem szerint erre minden esélyem megvan, állítólag már előkészületben van a szerződéstervezet. A fentiekből gondolom kiderült, hogy imádom a mozit. Kedvenc filmem a Hazafias játékok, kedvenc színészem Harrison Ford.

Legemlékezetesebb Pillanatok

1. Bár fel is lehetne törni a retinaszkennereket, sokkal nagyobb élvezetett jelentett, amikor egy rémült őrt tudtunk odacipelni a gépekhez, akik aztán késünk noszogatására „készségesen" kinyitották nekünk az ily módon védett ajtót.

2. Egyszer kicsit kétségbeestünk, mert nem találtunk utat egy lézerrácsokkal bevédett folyosón keresztül. A megoldást végül egy ájult őr jelentette, akinek a ruhája megvédte őt – és ezzel minket is – a riadó aktiválásától.

3. Bár már akkor izgatottak lettünk, amikor a fejlesztők a késről beszéltek, amit az az univerzális eszköz, amit a játékban találtunk, még vágyainkat is felülmúlta.



■ **Párban szép az élet**

■ **Legjobb barátunk a sötétség**

nyüstölésének. Még a súlyos függőséget okozó World of Warcraftot is képesek voltunk letenni kis időre, ami szakértők szerint jelentős lépés a gyógyulás felé…

Arzenál

Folytatások esetében gyakran láthatunk példát arra, hogy az alapjátékba betesznek néhány új pályát, karaktert, majd az egészet becsomagolják, és teljes árú szoftverként piacra bocsátják. A Splinter Cell: Chaos Theory esetében ez korántsem így történt, a változások számát, a töméntelen mennyiségű újdonságot látva vadonatúj játékot ismerhetünk meg, mely csupán stílusában emlékeztet elődeire. Akik fanyalogtak a Pandora Tomorrow újításainak hiánya miatt (…mert nem játszották a multiplayer részével), megnyugodhatnak: ezúttal minden másként történt! Ez nagyrészt annak köszönhető, hogy a harmadik részt az eredeti Splinter Cellt fejlesztő montreali szuperstúdió készítette, míg a Pandora Tomorrow a Ubisoft francia és kínai csapatainak munkája volt. Lehet valami különleges a montreali levegőben, hiszen az onnan származó játékok az utóbbi években kivétel nélkül zseniálisak lettek – és a Chaos Theory sem kivétel, sőt eddig ez a csúcs!

Mint bizonyára majdnem mindenki tudja, a játékban Sam Fisher, NSA-szuperkém szerepét töltjük be. Feladatunk ezúttal sem csekélység, ugyanis meg kell akadályoznunk a harmadik világháború kirobbanását. Ez persze korántsem egyszerű feladat, főképp úgy, hogy igyekeznünk kell kerülni a vérontást, munkánkat mindig a lehető legnagyobb csendben, észrevétlenül kell végrehajtanunk. A történet hozza a szokásos Tom Clancy-stílust és minőséget – így aki rajong a multimilliomos író összeesküvésekkel terhelt hi-tech világáért, nem fog csalódni. Chris kivételével mi nem tartozunk ebbe a körbe, ennek ellenére tisztán látszik, hogy sztori-téren is kitettek magukért a fejlesztők. Sokkal több a megjegyezhető karakter, mint eddig, de roppant mód sajnáltuk, hogy igazi átvezető jelenetek nincsenek.

> **"A Splinter Cell 3 minden várakozásunkat felülmúlta és kiérdemelte az elmúlt évek legmagasabb értékelését."**

Shader

A Chaos Theory már egy GeForce Ti 4600-on is káprázatosan fest ám a tökéletes látvány eléréséhez mindenképpen szükségünk lesz egy Shader 3.0-t támogató grafikus kártya beszerzésére. Ha a nyomda is úgy akarja a mellékelt képeken mindenki számára láthatóvá válnak a különbségek.

Mindenesetre Sam sokkal kidolgozottabb jellemmel rendelkezik, mint akár a Pandora Tomorrow-ban, akár az első részben – minden mondatán, beszólásán látszik, hogy élvezi a munkáját. Azt pedig már elképzelni sem merjük, mi lehetne ebből a játékból, ha Metal Gear Solid-szintű történetet, és művészi rendezést kapna…

■ **Fisher egyedül, mint mindig**

Feladatainkhoz minden, kémek által kedvelt kütyüt kézhez kapunk: lesz lézeres mikrofonunk, hőképet is biztosító modullal ellátott éjjellátó berendezésünk, és persze arra az esetre, ha a dolgok elfajulnának, hi-tech fegyvereink. Sam az eddigi részekben kétféle hangtompítós fegyvert cipelhetett magával, melyeket a hagyományos használat mellett bevethettünk elektromos sokkolóként, vagy akár kamerákat is lövöldözhettünk velük a falakra. Ezek a lehetőségek a most is rendelkezésünkre állnak, de rengeteg újdonsággal is bővült a lista.

Oldalfegyverünk másodlagos tüzelési módjával átmenetileg megbéníthatunk bármilyen elektronikus berendezést, legyen szó televízióról, kameráról, vagy valamilyen fényforrásról. Ezzel a módszerrel kevesebb feltűnést keltünk, hiszen a szétlőtt villanykörte üvegcserepei minden őrszemnek szemet szúrnak, de egy rövid ideig rakoncátlankodó lámpát vagy kamerát letudnak azzal, már megint valami ócska berendezést vettek zsugori főnökeik. Amíg ezen morognak, és vizsgálgatják mondjuk az elsötétített lámpát, számunkra megnyílik a lehetőség, hogy elkapjuk a nyakukat, vagy ellopakodjunk a hátuk mögött. Az egyik kedvenc részünk az volt, amikor kooperatív játékmódban egy argentin labdarúgómérkőzés közvetítését zavartuk meg fegyverünkkel, amit két őr lelkesen figyelt. A hiba láttán a két őr morgolódva pattant fel a kényelmes kanapéról, így már könnyen lecsaphattunk rájuk a sötétből.

"A játék legnagyobb meglepetését a cooperatív mód okozta ám sajnos jelenleg csak négy pálya játszható"

A hátunkon lapuló SC-20-as gépkarabély – mellyel a legvégső esetben bárkit kiiktathatunk – új funkciókat kapott. Jóval hatékonyabb, mint a pisztolyunk, hiszen nemcsak pontosabb, de nagyobb kaliberű lövedékeinek köszönhetően, minden gond nélkül átlőhetünk vele a vékonyabb anyagokból készült falakon, ajtókon. Ha a hőképet kombináljuk vele (ha halványan is, de ezzel látszanak a vékony fedezék mögött rejlő emberek), igen precíz gyilkoló eszközt tudhatunk magunkénak, mellyel a lelepleződés legkisebb esélye nélkül tisztíthatjuk meg a terepet. Karabélyunkat különféle modulokkal bővíthetjük, átalakíthatjuk mesterlövészpuskává vagy elektromos sokkolóvá is.

Fegyverarzenálunk talán legfontosabb új darabja korunk egyik legprimitívebb szerszáma, a kés. Pengénk elegánsan lapul Sam övének hátsó részén, és rengeteg feladat elvégzésére alkalmas. Alapvetően persze gyilkoló eszköz, de mivel nem kenyerünk az erőszak, és csak a legvégső esetben érdemes ölnünk – leginkább arra fogjuk használni, hogy a hátulról meglepett túszainkból kicsiklandozzunk pár értékes információt (ha mindent megtudtunk, végleg elnémíthatjuk áldozatunkat, de ha az egér jobb gombját nyomjuk ilyenkor, csak leütjük a fickót). Ezen felül a kés az egyik leglátványosabb eleme a játéknak, ugyanis vásznakon, függönyökön és más vékony anyagokon utat vághatunk magunknak, kamerák vezetékeit metélhetjük el, és mikrofonokat szerelhetünk le vele a falakról. Mindezek tetejébe késünkkel képesek vagyunk sátrakon hátsó ajtót készíteni, vagy a világosabb helyeket elkerülve, műanyag vásznakon át utat vágni magunknak. Késünkkel zárakat is feltörhetünk, mely igen hangos művelet, de sokkal gyorsabb, mint a pepecselős hagyományos zártörés – adott esetben azonban éppen ez pár másodperc mentheti meg az életünket. Persze vannak keményebb zárak,

Az őrök a legkisebb zajra is figyelmesek lesznek

melyeket nem lehet szétfeszíteni, ajtók, melyeket nem lehet berúgni. Ezeket mágneszár védi, amit csak hackelni lehet – ez egy egyszerű, ám mégis igen izgalmas lehetőség. Négy folyamatosan változó számot kell a megfelelő időben megállítanunk, ráadásul erre korlátozott számú lehetőségünk és szűkös időkeretünk van. A későbbi pályákon már olyan zárak is vannak, ahol egyáltalán nem hibázhatunk! Ugyanezt a hackelési metódust kell alkalmaznunk a védett számítógépes fájloknál is, melyek általában jelszót vagy valami fontos információt rejtenek.

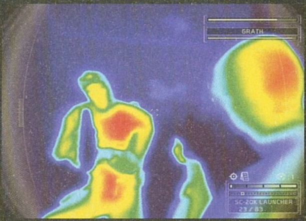
Látvány és hang

Bár az előző Splinter Cell részek grafikájára sem lehetett egyetlen rossz szavunk sem, a Chaos Theory esetében mindez többszörösen igaz. Ahhoz képest, hogy az egész játék szinte vaksötétben zajlik, a látvány leírhatatlanul döbbenetes. Mindenütt bump mapping technológiával feltextúrázott felületek, csodaszépen csillogó fémlapok, fergetegesen kinéző falak kísérnek végig minket küldetéseinken. A fények és az árnyékok játéka szinte megszólalásig hasonlít a valóságra; ehhez foghatót játékban még nem igen tapasztalhattunk (kivéve persze a Doom 3-at, amit sci-fi lévén nem voltunk képesek annyira valóságosnak érezni, mint a Chaos Theoryt). Külön említést érdemelnek a különféle vízeffektek, mint például az eső, amibe rengeteg munkát fektethettek a készítők. Minden tárgy és szereplő, aki vagy ami elég ideig vannak kitéve neki, nedves lesz, ami eszméletlenül jól néz ki (nem csoda, hogy szinte minden helyszínen elázunk). A játék támogatja a 3.0-s shadereket is, tehát a legújabb grafikus kártyával rendelkező tulajdonosok végre kezdhetnek örvendeni, hogy újabb szoftver érkezett, amivel letesztelhetik, mire képes a hardverük (valahol itt találsz összehasonlító képeket az 1.1-es és a 3.0-s shader modellekről). Fantasztikusan részletes textúrák borítanak mindent, és a pályatervezők is kitettek magukért: minden épület reálisan lett felépítve. Nincs kispórolva a mellékhelység az irodaházból, és még a lepukkant romházban is van egy-két priccs, ahol az őrök le tudnak dőlni. Az egyetlen negatívumot érdekes módon éppen Sam jelenti – pontosabban csak a feje. Kidülledt szemeivel, széles homlokával kissé debil benyomást kelt; nem tehetünk róla, de amikor először szemügyre vettük a szuperkemény ügynök ábrázatát, bizony csúnyán kiröhögtük szegényt...

De az igazi dicséret nem a textúrarajzolókat, hanem újfent az animátorokat illeti. Karakterünk mozgásvilága elképesztően sokoldalú, szinte minden környezeti elemmel más mozdulatsorok közepette kerülünk kapcsolatba, legyen az akár lépcső vagy egy számítógép. A késsel előadott mozdulatok vadonatújak, ráadásul rengeteg különféle módon használhatjuk hasznos kis segítőtársunkat. Máshogyan támadunk guggolva vagy állva, más mozdulatokat lát-

Az éjjellátó áldásos hatása...

...és ugyanez szemüveg nélkül



Ellenfelünk azt hiszem lázas

SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY

Multi Örömök

Noha a Versus mód is rendkívül izgalmas, mivel nagyrészt ez ugyanaz, mint amit a Pandora Tomorrow megjelenésekor három hónapig játszottunk, most kicsit háttérbe szorult. Aki esetleg nem ismerné – nagy hiba, szerintünk ez volt 2004 legjobb multiplayer-játéka – annak következzenek az alapok: legfeljebb két kém (nagyjából Sam felszerelésével – leszámítva a halálos puskát – és a kooperatív-mód ügynökeinek képességeivel) küzd két zsoldos ellen. A zsoldosok FPS-nézetből irányítják karaktereiket, és többek között gránátokkal, falra szerelhető aknákkal védekezhetnek az árnyakból érkező halálosztók ellen.

A Chaos Theory is ez a felállást veszi át, de új lehetőségekkel gazdagította a két felet, valamint a játékosokat. Az előző rész "minden pályán más feladata van a támadó kémeknek, mig a zsoldosok védekeznek" felépítésű szintjei mellett a pályákon játszhatunk agyatlan deathmatch-et (szerintünk ezt kár volt beletenni, ezt a játékot nagyon nem erre találták ki) és Disk Huntot, ami meglehetősen izgalmas. Itt a kémeknek számítógépes lemezeket kell megszereznie a pálya különböző sarkaiból – ha ezek nagy része náluk van, nyertek; viszont ha valaki meghal, az általa cipelt diskek azonnal visszakerülnek eredeti helyükre.

A legnagyobb örömöt az új felszerelési tárgyak jelentették: főként a zsoldosok erősödtek is (kellett is valami a kémek "megbénítom, aztán megfojtom" taktikája ellen...). Adott esetben életet menthet a gázálarc, hiszen a kémek bódító-

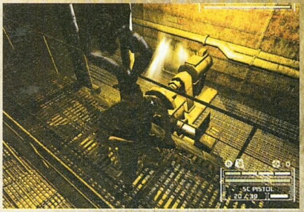
vakító gránátjai igen hatékonyak lehetnek. Ennél is hasznosabb talán az extra gránát-adagot rejtő hátizsák, illetve a gyilkos méreggel töltött akna. Mindezek már így is impresszív listát képeznek, ám a berserker-mozdulatnak nevezett vad pörgés még ezeknél is jobban kihat a játékmenetre. Ezzel a ránk törő kémeket taszíthatjuk a földre, ahol azonnal neki is kezdhetünk a rosszfiúk fojtogatásának.

A kémek egy szívhangot mutató kijelzővel gazdagodtak (csak néhány pályán hasznos), valamint egy álcaberendezéssel, mellyel rövid időre Predator-szerűen láthatatlanná válnak. Igaz, így igencsak le vannak korlátozva lehetőségeik – nem lehet futni, lőni, de még a fény és a víz is leleplez minket. Ettől eltekintve, félhomályban használva kitűnően alkalmas arra, hogy elrejtőzzünk a pásztázó zsoldosok elől – ha meg rejtve lopózunk a háta mögé, akkor még a puskatussal csapkodni sem lesz idejük.

A Versus-mód tehát sokat fejlődött, több lehetőséget kínál. Azonban – számunkra – idén a kooperatív-mód viszi el a pálmát; az a forradalmi, az viszi el – nem WoW-ra fordított – minden időnket.

Fisher-torna

A Splinter Cell eddigi részeiben is kiaknázhattuk hősünk akrobatikus mutatványait, de a Chaos Theoryban a montreali csapatnak sikerült még egy lapáttal rátenni. Az nem elég, hogy az eddig megszokott és már ismert mozdulatsorokat tovább finomították, még jónéhány új, hasznos és



elképesztően látványos akrobatikus mutatványokkal is bővítették a palettát. Az új mozgások közül nekünk legjobban a fenti képeken látható lajhármászásból indított elkapás tetszett. Mindenképpen ki kell próbálnotok nektek is.

■ Ő még nem tudja, hogy néhány pillanat múlva pajzsként használjuk majd

hatunk attól függően, hogy elölről vagy hátulról lepjük meg ellenségeinket. Sam mozgása teljesen megváltozik, ha közel ér egy ellenfeléhez, egy ragadozó céltudatosságával fog ilyenkor lopakodni. A változatosság enyhe fogalom arra, amit a játékban tapasztalhatunk... Mindezek tetejébe rengeteg új mozdulatot is láthatunk, mint például a kötélen történő leereszkedés, az ajtók betörése (ha kis kameránkkal, vagy hölátásunkkal megpillantunk egy ajtó előtt posztoló őrt, egy erőteljes rúgással rátörhetjük a nyílászárót, így ütve ki a szerencsétlent), vagy amikor egy még eszméleténél lévő őrt odapasszírozunk a retinaleolvasó elé. No és akkor még nem említettük a kooperatív játékmódot, ahol a társainknak bakot tarthatunk, vagy amikor egy szellőzőnyílásból fejjel lefelé kötélen beeresztjük társunkat a lézerrácshálós szupertitkos szobába (pontosan úgy, mint a Mission Impossible című filmben láttuk)...

Mint egy jó film esetében, a Chaos Theoryban látottakat is a hanghatások teszik még félelmetesebbé,

■ A klasszikus zárnyitás

■ És az új hackelés

hangulatosabbá. Habár a játék elején előbukkanó Dolby Digital logó már valamicskét sejtetett számunkra, a végeredmény felülmúlta minden képzeletünket a hangok terén is. Mivel lopakodós játékról van szó, ahol nemcsak az a fontos, hogy láthatatlanul cselekedjünk, a hangoknak nagyon fontos szerep jut a játékmenetben. Ahogyan az előző részekben megszokhattuk, minél gyorsabban megyünk, lépéseink annál nagyobb zajt keltenek a különféle felületeken, és a sebesség hatására kezdenek el csörömpölni a rajtunk lévő felszerelések. A Chaos Theoryban is figyelni kell arra, hogy puha szőnyegen, vagy egy hajó fémfelületén járkálunk, vagy hogy milyen lendületesen nyitunk ki egy ajtót. Észrevétlenül járhatunk-kelhetünk olyan helyeken, ahol a külső zajok – mint például egy üvöltő CD-lejátszó, vagy egy rotorjait működtető helikopter – elnyomják az általunk keltett hangokat. Egy viharos pályán sokszor ki kell várnunk a mennydörgést, és csak akkor tudtunk cselekedni (akkor is csak rövid ideig) amikor annak fülsiketítő hangja elrejt minket az őrök elől.

Ezek a hangok nagyjából úgy terjednek a játéktérben, ahogyan az a valóságban elvárnánk. A más-más irányból érkező zajok alapján könnyedén betájolhatunk egy pásztázó kamerát, vagy lépéseinek hangjáról egy őrjáratozó katonát. Fejünket, illetve a képet forgatva minden hang iránya úgy változik, ahogyan annak kell. Még mindig tökéletes módszer lehet számunkra az, hogyha egy üveget felkapunk és elhajítjuk, akkor a közelben lévő személyek kivizsgálják a zaj forrását – de nem csak dobálózással és lövöldözéssel terelhetjük el az emberek figyelmét, hanem a Pandora Tomorrow-ban tapasztalt módon egyszerű füttyentéssel is képesek lehetünk frászt hozni bárkire.

Legemlékezetesebb Pillanatok 02.

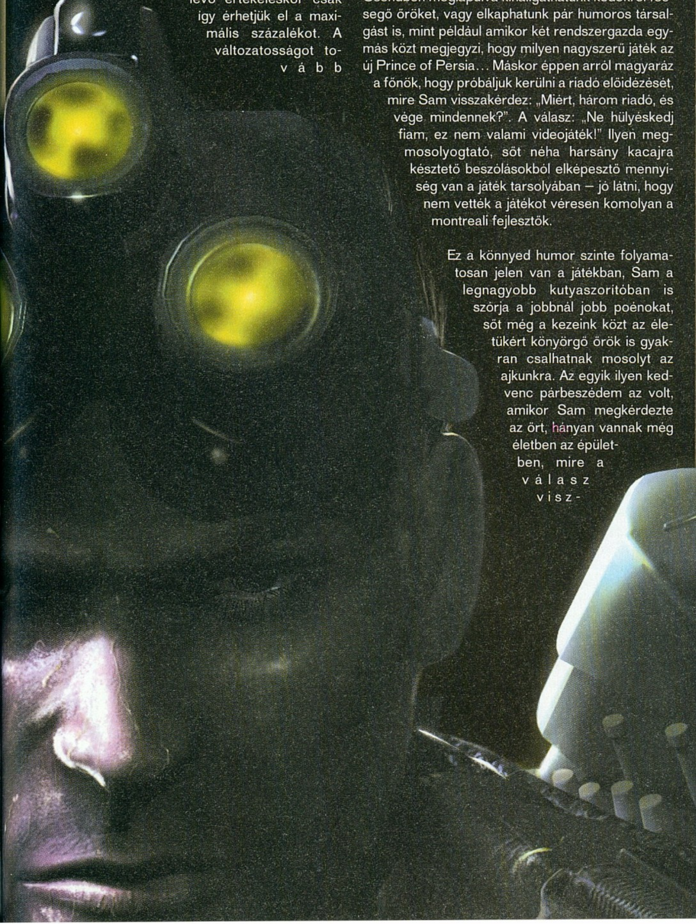
Új rész, új feladatok, új kütyük

Az előző Splinter Cell részekben feladataink nagyjából abból álltak, hogy észrevétlenül be kellett surrannunk egy szuperbiztonságos területre, majd valamilyen fájlt letöltve számítógépünkre már mehettünk is tovább a következő pályára. Ez persze kicsit le van sarkítva, de az igaz, hogy a Chaos Theoryhoz képest a régi küldetések jóval korlátozottabb mederben folytak. Ez alkalommal azonban nem csak egy feladat végrehajtását bízzák ránk, hiszen a pályákra érkezve mindig kapunk legalább egy másodlagos parancsot is, mellyel kapcsolatban mi döntünk: vállaljuk-e a plusz kockázatot a magasabb értékelésért, vagy inkább biztosra utazunk. Ilyen feladat például az első pályán található, fegyvereket tartalmazó láda átvizsgálása, vagy a Hokkaido pályán szétszórt lehallgató berendezések begyűjtése. Ezeknek az elvégzése nem fontos a továbbjutáshoz, de a pályák végén lévő értékeléskor csak így érhetjük el a maximális százalékot. A változatosságot tovább emeli, hogy a pályákon nem csak egy útirány van előttünk, hanem – ahogy a valóságban is – több lehetőségünk is akad. Persze ezen utak mind ugyanoda vezetnek, de egyik-másik nehezebben járható, éppen ezért lehet, hogy valami előnnyel jár cserébe. Megesik, hogy rengeteg kapaszkodás és akrobatika árán egy adott udvart sikerült felülről megközelítenünk, ami persze a magaslati pozíció minden előnyével együtt jár – a nyilvánvaló út persze gyorsabb és egyszerűbb, viszont így az őrök könnyebben észrevehetnek minket.

> A Splinter Cell Chaos Theory ming egyjátékos, mind pedig többszereplős módban is megállja a helyét. Ha külön kellene megvásárolni őket akkor is megérné a pénzét.

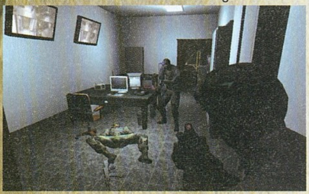
Az, hogy milyen küldetéssel látnak el egy olyan kémet, amilyenek mi vagyunk, természetesen pályánként változik. Néhány esetben egyszerű adatlopás, máskor viszont kíméletlen bérgyilkosság lesz a dolgunk. Célunk eléréséhez érdemes minden beszélgetést kihallgatni, ugyanis gyakran lehetünk fültanúi fontos információkat tartalmazó párbeszédeknek, amelyeket hallva néha további küldetések is megnyilhatnak előttünk. Csendben meglapulva kihallgathatunk kódokról fecsegő őröket, vagy elkaphatunk pár humoros társalgást is, mint például amikor két rendszergazda egymás közt megjegyzi, hogy milyen nagyszerű játék az új Prince of Persia... Máskor éppen arról magyaráz a főnök, hogy próbáljuk kerülni a riadó előidézését, mire Sam visszakérdez: „Miért, három riadó, és vége mindennek?". A válasz: „Ne hülyéskedj fiam, ez nem valami videojáték!" Ilyen megmosolyogtató, sőt néha harsány kacajra késztető beszólásokból elképesztő mennyiség van a játék tarsolyában – jó látni, hogy nem vették a játékot véresen komolyan a montreali fejlesztők.

Ez a könnyed humor szinte folyamatosan jelen van a játékban, Sam a legnagyobb kutyaszorítóban is szórja a jobbnál jobb poénokat, sőt még a kezeink közt az életükért könyörgő őrök is gyakran csalhatnak mosolyt az ajkunkra. Az egyik ilyen kedvenc párbeszédem az volt, amikor Sam megkérdezte az őrt, hányan vannak még életben az épületben, mire a válasz visz-



4. Annak ellenére is rászoktunk a kooperatív-módra, hogy WoW-mániánk korábban elképzelhetetlen magasságokba jutott. Hosszú órákon keresztül harcoltunk vállvetve, együttműködve a világ négy sarkán, és ez egy jó ideig így is lesz.

5. Az ajtó berúgása is fantasztikus újítás: ezzel azonnal harcképtelenné tehetünk egy embert, a többit pedig így meglepve, vérfürdőt rendezhetünk. Persze nem ez a legjobb játékstílus, de hát néha Samnak is ki kell eresztenie a gőzt...



6. A mesterséges intelligencia és a reális világ minden megnyilvánulásával ámulatba ejtett minket, legyen szó az őrködés helyett focimeccset néző zsoldosokról, a csapatban dolgozó, beszélgető ellenfelekről, vagy az egymástól teljesen eltérő pályákról...

A Chaos Theory éjjellátó módban is szebb néhány konkurensénél

szakérdezés formájában érkezett: „Ööö, velem együtt?". Sam erre mindjárt meg is kérdezte, hogy mi lenne jobb az ör számára... Sajnos minden örnek ugyanaz a színész adja a hangját, itt nem ártott volna egy kis változatosság – cserébe viszont a Pandora néha idegesítően amatőr szinkronhangjai helyett minden poszton profik szerepelnek.

Gondolkodó világ

A Splinter Cell eddig megjelent részei a mesterséges intelligencia szempontjából abszolút megállták

Grath elkapta Sasa lelőtte

Cél, a rakétasiló

a helyüket. A fejlesztők a Chaos Theoryval kapcsolatos interjúk során mégis a mesterséges intelligencia továbbfejlesztett változatáról beszéltek a legtöbbet, háttérbe szorítva a játékmenet forradalmian új elemeit. Az ígéretekkel a legnagyobb baj általában az szokott lenni, hogy a fejlesztők által közhírré tétetett lehetőségek az esetek legnagyobb részében valahogy mégis kimaradnak, vagy éppenséggel totálisan rosszul működnek a gyakorlatban. A játékosok és a sajtó ma már igen óvatosan kezeli ezeket az információkat és már annak is örülünk, ha az ígéretek felét viszontlátjuk a várva várt játékban. A Chaos Theory esetében azonban más a helyzet. A mesterséges intelligencia ugyanis még annál is sokkal jobb lett, mint amit a kiszivárgott információkból sejteni lehetett!

> A Splinter Cell 3 minden tekintetben jelesre vizsgázott. Egyedül történetében nem sikerült megszorongatnia a Metal Gear Solid sorozatot. Majd jövőre.

Az előző részekben a járőröző katonák meghatározott úton portyázva figyelték a környezetet, és ha valami szokatlant láttak (egy hirtelen kialvó lámpa, Sam árnyéka, egy nyitott ajtó, ami eddig zárva volt stb.), először megpróbálták megtalálni a probléma forrását, majd további szokatlan jeleket tapasztalva riadót fújtak. A Chaos Theory esetében a mechanizmus nagyjából ugyanaz maradt, ám az örök helyzetfelismerő képessége és az általuk érzékelhető gyanús jelek száma a sokszorosára nőtt. A portyázó katonák ezúttal ugyanis nem csak egy kinyilt ajtóra figyelnek fel, de azt is észreveszik, ha egy ajtó zárját hősünk késsel megpiszkálta. A képzettebbeknek még az is feltűnik, ha egy számítógépen nem a korábban látott képernyővédő fut, hanem a Windows háttere látszik! Ugyanígy továbbfejlődött a fényforrások okozta jelek, és az azokból adódó lehetséges és logikus hatásmechanizmusok rendszere is. Az elöd-játékokban az örök csak arra lettek figyelmesek, ha egy fényforrás kialudt. Ez kétféleképpen történhetett. Vagy lekapcsoltuk a lámpát, amit később a katonák felkapcsoltak, vagy kapcsoló hiányában kilőttük az izzót, aminek következtében rövid ideig az arra bóklászó ellenfelek nagyobb körültekintéssel fésülték át a terepet. A Chaos Theorynál megváltozott a helyzet. A katonák immáron nem csak járőröznek, hanem „élnek" is – azaz, ha például egy ismerősbe botlanak, leállnak beszélgetni vele. Ha a szükség úgy hozza, meglátogatják a mellékhelységeket is; azaz mozgásuk jóval kiszámíthatatlanabb lett. Ha kialudt egy lámpa, elsőként megpróbálják felkapcsolni azt, ám ha kilött izzó földre hullott üvegcserepeire bukkannak, azonnal magnéziumfáklyát gyújtanak vagy elökapnak egy zseblámpát, és az így fényárba borított teremben rádiókapcsolatot létesítenek társaikkal. Végül további nyomok után kutatva próbálnak megtalálni minket.

Az új AI kiváltotta döbbenetet fokozták bennünk az olyan apró tényezők is, mint amikor az egyik őrt túszként magunk elé emeljük, társaik addig nem lönek ránk, míg nem mutatkozunk tiszta célpontnak számukra. Első körben ránk üvöltenek, hogy engedjük el szerencsétlenül járt partnerüket, majd több támadó esetében megpróbálták oldalazva lövöhelyzetbe kerülni... Egész egyszerűen félelmetes és hátborzongató érzés látni az örök munkáját, figyelni a feltört zárnál morfondírozó katonákat, és kihallgatni a kitört ablak körül ólálkodó ellenlábasaink beszélgetését. A Chaos Theoryban minden tettünknek következményei, és az ellenfelek részéről logikus lépéseket kiváltó folyományai vannak, amiknek köszönhetően képesek vagyunk 100%-ig beleélni magunkat a szituációkba, és logikusan gondolkodva próbáljuk megoldani azokat. Ennél többet, azt hiszem, egy taktikai elemekkel felvértezett akciójátékban nem várhat el a játékos...

Rajzanak a titkosügynökök

Sokáig elképzelhetetlennek tűnt, hogy miként lehetne a többjátékos módokat a lopakodós játékok műfajában meghonosítani. Még Hideo Kojimának,

A cooperatív játékmód egyik emlékezetes pillanata

a Metal Gear Solid sorozat zseniális készítőjének a bicskája is beletörött a próbálkozásba, ezért volt megdöbbentő, hogy a Pandora Tomorrow-ban volt multiplayer. Ráadásul milyen multiplayer – elnyerte a PC Gurutól a rangos „az év legjobb multiplayer játéka" kitüntetést! A kémek és a zsoldosok küzdelmét bemutató versus mód természetesen a Chaos Theoryban is visszatért, most azonban egy másik forradalmi újításról lesz szó: a kooperatív módról.

Hatalmas nyomás nehezedhetett a fejlesztőkre, mert az E3-on bemutatott párperces részlet ebből a játékmódból az egész világ figyelmét felkeltette. Szerencsére nem okoztak csalódást, a játékmód mindenkit magával ragadott, még Hancut is, aki amúgy nem rajongott a sorozatért (ez persze nem meglepő, a versus móddal anno ő is rengeteget

Egyedül a sötétben

játszott). Ezek a bevetések nem egyszerűen az egyjátékos mód pályáinak végigjátszását teszik lehetővé két ember számára, hanem teljesen új, direkt ide készült küldetéseket jelentenek (a gyakorlópálya mellett sajnos csak négyet – de állítólag további három készül, és válik letölthetővé pár hónapon belül). Ezek a Sam által végrehajtott feladatokkal egy időben játszódnak, néhol vörös, illetve kék lámpákkal felszerelt névtelen kémeink segítenek az információkat megszerezni Samnek, máskor pedig éppen fordítva: Fisher hallgat ki valakit, és az így nyert információval tud továbbhaladni a duó. Igen mókás egyébként, hogy a két kém először nem tud Samről, és utána sem értik, hogy ki ez a fazon – azt hiszik, ők az első és egyedüli „splinter cellek", azaz korlátlan jogokkal felruházott titkosügynökök.

A játékmód legélvezetesebb részét a speciális mozdulatok jelentik, amelyek két kém együttműködését igénylik (e mozdulatok előhívására az F gomb van alapból beállítva). A legalapvetőbb, amikor az egyik figura bakot tart a másiknak, így másként elérhetetlenül magas helyekre lehet eljutni. A lógaszkodó bajtárs testén fel is lehet kúszni, így juthatunk fel mindketten a magaslatokra. Egy másik mozdulat a vízszintes lódítás, ami nem csak a háztetők közti, vagy a hasadékok feletti tér átszelésére alkalmas, de az esetlegesen a másik oldalon levő ellenfeleket is letarolhatjuk vele. Sokszor lesz fontos társunk kötélen leeresztése. Ilyenkor a fent maradó játékos csüngő társa utasításai alapján emeli-ereszti őt, és néha még jobbra vagy balra is kell húzni a kötelet. Aki lóg, annak pedig eközben hackelnie kell, vagy éppen egy számítógépről fájlokat letölteni. Ha kilőtték a társunkat, adrenalin-injekciónkkal egyszer feléleszthetjük – ám ezzel igyekezni kell, mert ha túl sokáig hagyjuk a földön, elpatkolhat.

Az igazi erőt azonban nem pusztán ezek a mozdulatok jelentik, hanem az, hogy a két kém elképesztően hatékonyan tud együttműködni. A gépeket bénító pisztollyal (ebben a játékmódban folyamatosan nyomni kell a gombot a működéshez, szólóban egy gombnyomás kis időre kiüti a masinákat) megbénítva egymásnak lehet megtisztítani az utat, vagy figyelemelterelő manőverrel el tudjuk csalni az őröket, hogy társunk elkaphassa. Fantasztikus érzés úgy megpróbálkozni egy rizikós manőverrel, hogy tudjuk, társunk kibiztosított gépfegyverrel fedez minket, készen az azonnali beavatkozásra. Tökéletesen összehangolt támadásokat indíthatunk egyszerre két ellenfél ellen (egy ilyen alkalommal fejlövésekkel akartuk elintézni a két –már említett – focinéző, ám éppen felállva nyújtózkodó őrt, ám azok pont egy tizedmásodperccel a tüzelés előtt ültek vissza a helyükre, aztán bután néztek a vaksötétben, hogy mi is történt). Csak arra kell vigyázni, hogy ne beszéljünk túl hangosan, ugyanis (feltéve, hogy mikrofonos fejhallgatót használunk, nem pedig a közvetlen üvöltözést) az őrök meghallhatják a beszédünket! Ez egyébként nem feltétlenül rossz dolog, sőt az itt nem használható fütyülést is helyettesítheti egy hangosabb szó.

Néha külön kell válnunk a pályákon, és ilyenkor általában még jobban tudjuk egymást segíteni („vigyázz, most jön ki a vonat mellett... most kapd el... állj, hátulról jön valaki, menj vissza az árnyékba..."). Mint említettem, sajnos csak négy küldetés van, de ezek legalább megfelelően hosszúak, és rendkívül változatosak – egyelőre a Trainyard a kedvencünk.

A gyógyítás is új animációt kapott

Kábult társunkon segíthetünk

Tökéletes játék?

A fenti kérdésen sokáig gondolkoztunk, órákon át kerestük a játék hibáit, próbáltunk rést találni a pajzsán, de nem igazán találtunk kivetnivalót a Ubisoft játékában. Nincs olyan részlete, amely akár kicsit is gyengébb lenne, ami miatt fanyaloghatnánk egy keveset, amire azt mondhatnánk, hogy „ja igen, ez nem volt valami jó benne". A tizenegy egyjátékos küldetés legalább 20 óra játékidőt jelent, és végig fantasztikus! A tökéletes egyszemélyes, és kooperatív játékmódok egyszerűen zseniálisak, többet játéktól mi nem is várnánk soha. Csupán olyan apróságot tudunk felróni számára, mint a versus mód térképei, melyek jó része a Pandora Tomorrow-ból lett átemelve, de ez a tény fikarcnyit sem ront az amúgy minden izében tökéletes játékmeneten. A Chaos Theory kötelező, kihagyhatatlan alkotás, amit mindenkinek csak ajánlani tudunk. Ott a helye mindenkinek a polcán!

Sasa, Chris, Grath

grafika	25/25
zene	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

98%

\+
- Sosem látott életszerűség
- Gyönyörű grafika
- Számtalan új mozdulatsor
- Fergeteges Dolby Digital hanghatások
- Döbbenetesen jó kooperatív és versus játékmódok

–
- Lehetne több kooperatív pálya

Splinter Cell 95%
CPandora Tomorrow 95%
Metal Gear Solid 2 95%

Minimum gépigény: P4 1,4 GHz / 256 MB RAM / 64 MB VRAM

A II. Világháború egy kicsit másképp

Brothers in Arms

fejlesztő gearbox kiadó ubisoft web www.brothersinarmsgame.com

Randy Pitchford, és díszes társasága, a Gearbox '99-ben alapult a texasi Plano városában. Az 50 fős csapat tagjai olyan játékokon dolgoztak előéletük során, mint a Halo, a Half-Life, a Civilization, a Quake, a Duke Nukem 3D, és a Tony Hawk sorozat. Háromévnyi Half-Life kiegészítő-gyártás után nagy levegőt vettek, és nekiálltak az első igazi saját játékuknak...

Egyre nehezebb elhinni, de még mindig folyamatosan jó eladásokat produkálnak a második világháborús fisrt person shooter játékok – sőt, egyre csak jobbakat! Szüntelennek tűnő érkezésük ellenére sikeresen végzik feladatukat, és újabbnál-újabb márkaneveket égetnek be a játékos köztudatba. Nem kell túl sokat kutatni példák után: a Battlefield, a Medal of Honor, a Call of Duty mind-mind megélt már több epizódot, folytatást, kiegészítőt, átiratot különösebb újítások és játékmeneti változtatások nélkül. A legmeglepőbb, hogy a folytatások szinte mindig jobban fogytak, mint az alapjáték! A Ubisoft úgy döntött, nem elég neki FPS-fronton a Rainbow Six sorozat, és a nagyjából négyezer százalék eséllyel szintén sorozattá bővülő Far Cry – a derék franciák még egy harapást akartak a már-már csontig lerágott, WW2 feliratú lábszárból. Ennek a nagy ívű stratégiai mozdulatnak az eszköze a Brothers In Arms, aminek multiplatform fejlesztésként jó esélye van a sikerre (persze nem csak emiatt, de erről később...).

A Gearbox fejlesztőcsapatot csak azoknak nem kell bemutatni, kik nem ismerik a Half-Life kiegészítő lemezeit, amik méltán híresültek el összetettségük és remek kivitelezésük miatt. A Ubisoft fejesei úgy döntöttek, besöprik a srácokat a szoknyájuk alá, és finanszírozzák első igazán nagy önálló projektjüket.

Döntésük már az első, „véletlenül" kiszivárgott képek alapján helyesnek tűnt, a fejlesztés évei alatt nagyjából mindent bele tudtak tuszkolni a fejlesztők a játékba, amit szerintük egy háborús FPS-nek tartalmaznia kell. Külön elismerés jár a kutatómunkáért, mellyel stabilan megalapozták a korhű atmoszférát, lévén a legutolsó kőfal is autentikus képet nyújt. Játékmechanikai újításokkal fűszerezve, megfelelő technológiai színvonalon prezentálva pedig egyenesen kasszasiker játék is lehet(ne) a Brother in Armsból. Lássuk, valóban helytáll-e a sokszorosan rommá lőtt és szétbombázott, hovatovább pöttyet telített piacon a játék...

Bajtársaink csata előtt...

A történet

Egy zöldfülű őrmester, Matt Baker (Pék Máté, ha úgy jobban tetszik...) szerepébe bújhat a játékos, aki az amerikaiak által (utólag persze) a leghősiesebbnek kikiáltott, 101. ejtőernyős alakulat katonája. A 22 éves baka nyolc teljes napját követheti végig a játékos a partraszállástól kezdve, és több rendben előre megfontolt szándékkal alapvetően befolyásolva a közelbe kerülő német katonák vérkeringését, golyó által ütötte sebek tekintetében (a fenébe, a „tényállás" kifejezést még bele kellett volna tuszkolni valahogy a mondatba!). A játék

... és után. Valószínűleg újra kéne gondolni a stratégiát

Na gyerünk háztűznézőbe

közel húsz pályája alatt Matt remegő lábú kiskölökből szakaszvezető gyilkológéppé válik, akinek minden utasítását tökéletesnek vevő bajtársai bármikor meghalnak érte, ha kell. A végső csata egy jelenetébe már az intróban belepillanthat a játékos – akaratlanul is a Medal of Honor: Pacific Assault kezdőpályája villan be a rutinosabbak emlékezetébe, ahol semmit nem lehetett tenni, csak elesni, és majdnem meghalni. Itt is hasonló a szituáció, egy lövészárokban rohangálva, a nyolc nap alatt megismert és bajtárssá vált katonákkal együtt kell felvenni a reménytelen harcot a hullámokban hömpölygő fritzek ellen, míg egy tank közbe nem szól, és ki nem üti a játékost. Természetesen a játék vége felé ezt a szituációt ismét előszedik, hatalmas dramaturgiai csavarként, de már ezt is láthattuk máshol elégszer. A lényeg, hogy Máté tesó fejlődése rengeteg izgalommal jár, és a Gearbox-designereknek hála, egész fogyasztható körítésbe helyezve, valóban kellemes játékélményt ad. (Kisebb-nagyobb hibái ellenére – ezt azért ide kellett szúrnom.)

FPS-ekben általában külön tanulópálya épül azok számára, akik még sohasem helyezték bal kezük ujjbegyeit a WASD gombokra. A Brothers in Armsban a játék egyik legszebb jelenete előzi meg a gyakorlópályát (ez az egész játékra nézve nem túl biztató), ami az első éles pálya szerves része, remekül van elhelyezve, nem tolakodóan okítja a játékosokat.
A szállító-repülőgép lelövése és az ezt követő, a tervezettnél hamarabbi ejtőernyős ugrás előtt és közben csodálatos a légvédelmi ágyúk tüzétől fényes francia égbolt, irtózatosan jól eltalálták a hangok és az atmoszféra. Ezek után tulajdonképpen nincs megállás, végig kell harcolni a játékot.

Róka, vagy nem róka?

Mielőtt arra gondolnátok, hogy a szokásossal ellenkező irányú gyomortartalom-ürülés ingere kerülget a játékot értékelve, szögezzük le: nem ezt kívántam az alcímmel jelezni. Sokkal inkább azt, hogy első (és sokadik) ránézésre is akaratlanul eszébe jut az embernek a Brothers in Armsszal játszva, hogy mintha már látott volna hasonlót. Ez a cikk bevezetője után nem lehet meglepő senki számára, úgy főleg nem, ha már fejből ismeri mindenki az összes ellenfél scriptjét a konkurens játékokban... A rókabőr-szindróma enyhén keserynyés illata lengi át a Gearbox művét, bár igaz, ami igaz, a fejlesztőcsapat valóban mindent megtett annak érdekében, hogy ne így érezzék a játékosok. A non-stop lövöldözés mellett szerepet kapott pár olyan funkció is, amelyet merészen, mégis sikeresen emeltek el a fiúk-lányok más játékok háza tájáról. A Brothers in Arms valójában három alapanyagból készült, kellemes turmix. A források pedig az Elit alakulat tévésorozat, a Republic Commando csapatirányítós hadviselése és a Full Spectrum Warrior taktikai megoldásainak tárháza. Sajnos nem csak szőrösszívű kritikusok számára érezhető a rengeteg áthallás a játékmenetben, így azok, akik újításokra, ötletes, merész megoldásokra és egérnyomorgató izgalmakra vágynak, ne is olvassanak tovább – nem nekik való a játék.

Irányítás + finomságok

Ez az a terület, amire a legkevesebb rossz szót szólhat bárki. Az alap irányítási funkciókon kívül csak egyetlen egy billentyűt, az akciógombot kell megjegyezni, amivel dinamikusan, a helyzetnek megfelelően jár el a főhős – gránátot hajít egy tankba, póznát robbant, esetleg légvédelmi ágyút tesz hatástalanná. Az összes többi gomb az alárendelt csapatok mozgatására és irányítására szolgál. Eleinte még természetesen nem szavaznak akkora bizalmat az összeverődött tisztek és az egyszerű bajtársak, hogy hallgassanak ránk, így nincs is kinek parancsokat osztogatni. Szokatlan megoldás, de ahogy halad előre a játék, úgy egyre könnyebb teljesíteni a pályákat. Ez általában nem jellemző, itt mégis működik a dolog, elsősorban azért, mert ha már két csapatot (akiknek funkciója mindig adott, erre mindjárt rátérek) küldhet a játékos előre a hősi halálba, sokkal nagyobb százalékát elvégzik a pusztításnak, mintha egyedül kéne berohannunk a németektől hemzsegő épületekbe.

A Gearbox óriási hangsúlyt kívánt fektetni arra, hogy teljesen valósághű harci manővereket kelljen alkalmazni a siker elérése érdekében. Minden pálya úgy van megtervezve, hogy több útvonalon is teljesíthetők legyenek, ettől még a linearitást nem sikerült száműzni a nihilbe: azaz sajnos akármerre nem kószálhat el a kalandtúrákat tervezgető játékos. A két csapatunk tehát a fedezetet nyújtó lövész-bagázs és a berohanós-lemészárlós (jól van, tudom, hogy kezd lejárt lemez lenni ez a gumicsirkés szleng, de mit csináljak, nekem tetszik...) másik. A játék a helyzetektől függően precízen megmutatja, mikor miként érdemes támadni, de egy idő után egyértelművé válik a „négy F" stratégiája, azaz ékes ánglius nyelven: Find, Fix, Flank, Finish. Ez annyit tesz, hogy mikor kiszúrtuk az ellenséget (find), nincs más teendőnk, mint kiadni a parancsot a lövész csapatnak, hogy fedezék mö-

MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthory u. sarkán)
Tel.: 1/373-05-82 20/538-55-46 30/489-13-39
Nyitvatart.: H-P: 8-20 Szo: 10-16
web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu
Sulinet expressz

Processzorok	
Sempron 2200/2200 BOX	9.290/9.390
Sempron 2400 OEM/BOX	10.872/11.960
Sempron 2800/3000	15.992/17.820
Athlon64 2800+ OEM/BOX	20.392/22.992
Athlon64 3000+ (939) OEM	27.032
Athlon64 3000+ (939) BOX	28.522
Athlon64 3200+ BOX	33.592
Celeron-D 2.4GHz BOX	13.392
Celeron-D 2.6GHz BOX	15.992
Celeron-D 2.8GHz OEM	16.640
Intel P4 3.0GHz Presc. BOX	32.792

Videokártyák	
nVidia MX 4000 64/128	6.392/7.752
6600GT INNO/Giga. PCI-E	34.432/39.800
ABIT 9250/9550 (128bit)	10.872/12.792

Memóriakártyák	
DDR/333 256/512 Brand	5.992/10.620
DDR/400 256/512 Brand	5.992/9.960
C.Flash 128/256 Kingston	2.392/3.168
PenDrive(USB2.0) 128/256	2.792/4.292
PenDrive(USB2.0) 512/1G	7.488/13.592
MP3 PenD. 256/512 INNO	12.480/16.352
SD128/256/512/1024	2.392/4.380/7.392/13.592

Merevlemezek	
Maxtor (2M) 40/80/120	7.992/10.152/13.080
Maxtor (8M) 120/160/200	14.392/15.392/17.980
Maxtor (SA)120/160/200	14.880/16.480/18.992
Sams. (2M)40/80/120	9.112/11.400/14.792
Sams. (8M)80/120/160	11.752/15.432/17.592
Sams. (SA)80/120/160	12.392/15.980/18..792
Seag. (8M) 120/160/200	14.592/16.180/19.992

Alaplapok	
ABIT NF7/NF7SL (2év)	11.392/14.992
ABIT NF7S2/NF7S2G (2év)	12.792/13.992
ABIT KV8Pro/3rd EYE (2év)	17.192/18.992
ABIT NF8 (2év)	18.792
ABIT IC7/IC7G (2év)	19.992/23.992
ABIT IS7E/IS7E2G (2év)	14.392/13.992
Asrock K7S41GX/P4S61	7.992/7.992
Gigabyte K8NS/K8NF9 (2év)	15.192/23.192

CD, DVD-írók	
LG CD-RW/Combo	4.472/7.192
LG 4163 OEM/BOX(2év)	11.992/13.912
NEC 3520 White/Black	11.752/12.392
Pioneer 109 White/Black	16.952/17.592

Áraink nettó árak, az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
További részletek on-line árlistánkon!

A karaktermodellekre egy rossz szavunk sem lehet

gül szórják meg őket minden lőszerrel, amit maguknál találnak (fix), ezzel a frászt hozva, és helyben maradásra kényszerítve a szintén fedezék mögött lapuló német katonákat. Eközben a kivégző csapatot szépen, egy oldalsó útvonalon keresztül rájuk engedjük, azaz oldalba kapjuk a gaz ellent (flank); végezetül jöhet a málnaszörp, azaz a finish. A húsz pálya nagyjából háromnegyedén ez a módi, a maradékban vagy épp nincs csapatunk, vagy tankunk van, amivel aztán még könnyebb ellátni az árják baját. A tank ugyanolyan módon kezelhető, mint egy csapat: általában a kivégző team helyére érkezik adott pályákon, így a lövészcsapat még mindig segítségünkre lehet olyan területeken, ahová a harckocsi nem tudja beszuszakolni idomtalan hordótestét. A két csapatot hihetetlen egyszerűen, a jobb egérgomb lenyomva tartásával lehet a feladatok elvégzésére bírni. Ha nem célzunk a nyomvatartás mellett semmilyen ellenfélre, egyszerű mozgási parancs lép érvénybe. Önállóan keresnek fedezéket a csapattagok, így nincs külön „fedezékbe!" parancs, elég egy kőfal elé mutatni adott esetben. Ha ellenfelet látunk, és egyszerűen rájobbgombozunk (hogy abszolút magyartalanul fejezzem ki magam és Hancu kitépje maradék kevés haját is...), az épp aktív csapat elkezdi a fedezőtűz manőverét. Ha a rámutatás közben a bal gombot is megnyomjuk, nekiindul a csapat és nem törődve semmivel és senkivel, huszáros rohammal próbálnak meg szétcsapni az ellen sorai között. A csapatváltást (maximum 2*3 fő tartozhat alánk) a shift gombbal lehet aktiválni, így kényelmesen és gyorsan lehet váltogatni a srácok között – a Z billentyű pedig visszahívja a főhős köré a csapatot. Gyors, egyszerű, mint az egyszeregy! Az AI jó, majdnem olyan okosak a katonák, mint a Republic Commando klóncsapattársai. Az ellenfelek is jól mozognak, bár inkább elhelyezésük okozza a fejfájást, nem az agyafúrt taktikai manővereik.

Folyt. köv.

„A Brothers in Arms a Gearbox és a Ubisoft közötti hosszú távú együttműködés első gyümölcse. Nagyon izgatottak és kíváncsiak vagyunk, hogy hogyan fogja fogadni a közönség a játékot, és egyben szeretném azt is elmondani, hogy hamarosan fantasztikus meglepetéssel fogunk szolgálni a rajongóinknak. A 2005-ös E3 tökéletes alkalom lesz arra, hogy lerántsuk a leplet a Brothers in Armsban megismert bajtársak további sorsáról..."
– Randy Pitchford

Amikor tank is szerepel a csapatok között, érdemes vigyázni rá, sőt automatikus halállal jár, ha elveszti a játékos a gépet. Egyetlen fegyver képes kárt okozni a harckocsi páncélzatában: az ellenséges gyalogosok elenyésző százalékánál található páncélököl. (Ha halljuk a bajtársak rémült „Panzerfaust!" üvöltözését, a közelben jár egy ilyennel felszerelt fritz.) Két lövés belőle picinyke lánctalpasunknak, és már mászik is ki a sofőr lángoló felsőtesttel levegőzni... Logikus tehát, hogy míg a tank mosolyogva felfogja az összes golyót a pánikba esett német lőállásokból, addig a főhős és segédcsapata szépen elszivárog valamilyen ösvényen, majd ötvenméternyi vidám bozótvágás után oldalba kapja a potenciálisan aknavetőkkel rendelkező németeket. Nincs sokféle ellenfél, tulajdonképpen egyfajta tank, sima puskás-gépfegyveres katona, és panzerfaustos figura jön csak szembe a normandiai pusztában. Mindegyikük képes viszont belehasalni a kiépített gépágyúállásokba (jó, a tank persze nem, mit kell kötözködni...?), amik a legsúlyosabb fenyegetést jelentik csapataink számára. Az első pályákon még rendre szembetámadó rohammal próbálja majd mindenki leszedni a lőállásokat, majd a sokadik újratöltés után rájön, hogy bizony az utca helyett választhatja a mellékvágányt is, ami érdekes módon pont mindig a lőállásokhoz vezet, minden ellenállás nélkül. Odaérkezve pedig szinte barackot is nyomhatnak a hős jenki katonák a németek fejére, ahogy azok bambán hasalnak ott, széles mosollyal várva, hogy megint szemből támad majd az inváziós sereg. A tankok elintézése még egyszerűbb, hiszen míg a csapattársakra lő (akik természetesen biztos fedezék mögött römiznek...), addig mi beosonunk mögé, és az akció gombot megtapintva átváltoztatjuk a MÉH-telep díszévé a harckocsit.

További érdekesség, hogy alapjáraton nincs célkereszt a játékban, külön kell bekapcsolni. Ennek nem az az értelme, hogy nehezítsék a játékot, hanem az, hogy így a középső egérgomb segítségével előhozható zoom-nézettel kell célozni, ahol a fegyvercsövön elhelyezett célzórendszeren át kémlelve kell lőni (már amennyire rendszernek lehet nevezni egy fémtüskét, ami anno a lőirányt jelezte, és próbálta garantálni a pontos lövést). Pontosan ugyanígy tennénk ezt, félig csukott szemmel egy valódi fegyverrel a kezünkben is. Realisztikus módon a puskák nagyon pontatlanok, de a gépfegyverek még azoknál is bosszantóbban félrehordanak. Bevallom, sohasem lőttem még valódi fegyverrel, de ha valóban ennyire pontatlanul pufogtak a korabeli fegyverek, szinte csoda, bárki eltalált bárkit is, és voltak áldozatok a világháborúban... Meglepően nagy hozzáértés szükségeltetik egy-egy jó lövéshez, főleg azért, mert Matt keze úgy remeg, ahogy azt elvárhatjuk egy minden percben halálfélelemmel küzdő katonától a második világháborúban. Még jó, hogy a csapattársak jól bánnak a fegyvereikkel, megspórolva nekünk a lövöldözést. Sokak bánatára a mesterlövészpuskát csak három pályával a játék vége előtt vehetjük kézbe – akkor viszont olyan hosszan, hogy a Max Payne 2 leggyengébb részének tartott, „Mona snipersex" néven elhíresült idegesítő lövöldözése lekváros kenyérnek tűnik a Brothers in Arms "Tom and Jerry"(tényleg ez a neve...) pályájához képest.

"Ha szereted a taktikai elemekkel felruházott FPS-eket akkor a Brothers in Armesban nem fogsz csalódni"

Még mindig nincs vége a kijelzők és egyéb kütyük felsorolásának, hiszen a csata hevében nem csak azt kell tudni, hogy egy-egy csapatunk merre kószál és milyen egészségi állapotban van (a vészesebb sérüléseket és a halálokat jobboldalt becsúsztatva, kis portréval jelzi a játék), hanem azt is, hogy hol találhatók az ellenfelek. Bizony, más játékokban csalásnak neveznénk, hogy már messziről világít (egyfajta radarként) egy-egy német felett a piros kör, melynek nem csak az a jelentősége, hogy elüssön a 99%-ban zöld környezettől, riasztva a lankadó figyelmet veszély esetén. Nem csupán erre szolgál tehát, hiszen abban a pillanatban,

Csak meg ne lássa a Green Peace

Szerintem

A Medal of Honor megjelenése óta reneszánszukat élik a második világháborús FPS-ek amelyeknek sora a Gearbox jóvoltából újabb értékes darabbal bővült. A Brothers in Arms különleges játék, amely egyetlen konkurensével sem hasonlítható össze. Itt ugyanis nem a pergő akcióra és a kiváló reflexekre, hanem a taktikára és a helyzetfelismerő képességünkre helyeződik a hangsúly. Természetesen megvannak ennek a jó, illetve a rossz oldalai is. Isteni dolog végrehajtani egy alaposan megtervezett akciót, tökéletesen kivitelezni és a végső pisztolylövés eldördülésekor learatni a babérokat – ugyanakkor felemás érzéseket kelt a taktikus játékmenetből adódó töredezettség, ami ha rövid időkre is de mindenképpen kiszakítja a játékost a történetből.

Mindezek ellenére nekem kellemes órákat nyújtott a Brothers in Armes. Lenyűgözött az aprólékosan felépített világ, a taktikus játéklehetőségek nagy száma (a hasonló stílusú Full Spectrum Warrior sokkal rövidebb idő alatt vált ismétlődővé és unalmassá), a brillírozó mesterséges intelligencia, és a többszereplős játékmódokban rejlő lehetőségek. Ám a lassú, töredezett játékmenet miatt semmiképpen sem értékelném 90% felett...

Sasa

88%

Tűz van babám: "nem csoda, hogy érdekli...az ő tankja ég"

hogy leadjuk az első lövést az ellenfelekre, mindegyikük piros köre elkezd fogyni, majd teljesen átmegy szürkébe. Ez azt jelenti, hogy olyan szinten nem mernek előbújni (feltehetően csapataink roppant kifinomult "Tűz minden csövön!" stratégiája miatt...), hogy azt sem látják, ha odafutunk. Egyértelmű, hogy ez a játékban Supression indicatornak nevezett bigyó a legnagyobb segítség a támadások kivitelezésekor: 4-5 csoport ellenfél esetén mindig ahhoz érdemes (értsd: kell) futnunk ölni, ahol nem piros körök várnak.

Az utolsó, FPS játékba nem igazán illeszkedő funkció a „szituáció-érzékelés", amit a V billentyűvel lehet aktiválni (ezt egyébként a második pályán, az első ellenféllel érintkezve részletesen bemutatja a játék, mint minden mást is). Egyfajta kimerevített (jól halljátok: megáll a játék!) taktikai analízist szolgáltat, forgatható kamerával, az összes ellenfél kikémlelésének lehetőségével, a csapattagok szóródásának ellenőrzésével stb. Elvben az volt a célja a fejlesztőknek ezzel, hogy hümmögve, állat vakargatva fogják a játékosok átnézni a terepet, azon agyalva, hogy adott esetben honnan támadják oldalba az ellenfeleket. De őszintén meg kell, hogy jegyezzem, én egyszer sem használtam, hiszen egy akciójátéknak nem arról kell szólnia, mint a körökre osztott, gondolkodtató, stratégiai-taktikai játékoknak, hanem a reflexekről és az intenzív élménydózisokról. Nehezebb fokozaton sem láttam értelmét leállni nézelődni és gyönyörködni a tájban, gyakorlati haszna tényleg nincsen ennek a módnak, de legalább megpróbálták...

Forgatókönyv: négyes alá?

Ha volt valami, amit nagyon vártam a Brothers in Armsban, az a remeknek ígérkező történet és a bajtársiasság érzésének elmélyítése volt: azaz erőteljesen megrajzolt karakterek, jellemfejlődés és szívszorító szituációk, a veséjüket kezükben tartó csapattagok és így tovább. Ezek után a tények: azon kívül, hogy modellileg minden katona felismerhető (nagyon jól néznek ki!), névvel rendelkezik, saját stílusban mozog és beszél, sajnos semmi mélyítés nem történik. Egy szerencsétlen flótás körül forog leginkább az egész sztori szeretett pékünkön kívül, akit Legettnek hívnak és képes felszeletelni a főtt tojást ahelyett, hogy harapná. Képzeljétek el úgy, mint a Ryan közlegény megmentésében a vézna faszit, aki az írógéppel akart rohangálni mindenfelé. Csak Legett még szemüveges is ráadásul.

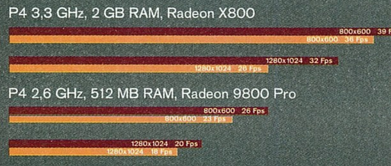
A lényeg tehát az, hogy a narráció és a nyolc napot felölelő történet gyakorlatilag konvergál a nullához. Az egész nagyon közel áll ahhoz, hogy valóban drámai legyen, de valahogy mégsem sikerült elkapnia a designereknek a dolgot. A főhős hangja egyenesen ultragáz szerintem: túljátszott és irritáló. Ez csak az átvezető mozikban elhangzott filozofikus gondolataira vonatkozik, a csata közbeni artikulálatlan üvöltései páratlanok...

A realizmust és a hangulatot egyetlen dolog rombolja porrá, de az rettentő hatékonysággal: ez pedig az, hogy nem bünteti a játék azért, ha halálba küldjük a csapattársakat. Egy pályán körülbelül három fontos pont van, amit elérve mentés történik, és ezen túl kihalás esetén azokkal a társakkal folytathatjuk (és annyi lőszerrel, olyan egészségi állapotban), ahogy ide elértünk. Ez eddig korrekt, de ha esetleg háromszor meghalunk, mielőtt elérnénk a következő mentési pontig, a játék felajánlja, hogy visszakapjuk az elvesztett csapattársakat, plusz mindenki makkegészséges lesz és tele lőszerrel. Na ez aztán nagyobb csalás, mint az eddig felsorolt összes segédlet együtt. Így nem áll másból a játék, mint valahogy eljutni odáig, hogy már van kit irányítani, majd ledaráltatni őket, közben átcsusszanni a következő mentési pontra, ott háromszor gránátra lépni (amit nyilván „véletlenül" ejtünk magunk alá), majd visszakapni minden addigi veszteséget...

Hardverteszt

Mérési körülmények:
A méréseket a Brothers in Arms első pályáján, a lövészárokban akciózva végeztük, bekapcsolt anizotróp szűrő és aljnövényzet-megjelenítés (grass detail) mellett, a Fraps programmal.

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség



A Brothers in Arms a fantasztikus látványért cserébe alaposan megdolgoztatja a PC-t, de az erősebb és gyengébb konfigurációnkon egyaránt sikerült olyan grafikai beállításokat találni, amelyek mellett tökéletesen játszható volt. A sebesség elég széles tartományban ingadozott játék közben, a feltüntetett átlagértékekhez képest a nyugalmasabb időszakok, és az effektekben úszó akciójelenetek plusz-minusz tíz fps-nyi eltérést is hozhattak.

pcg

Hangok

Ha már nemrég említettem a torokkímélő kiabálásokat, rá is térek nyomban a hangokra, ami a legnagyobb örömömre erős szereplője a Brothers in Arms dicsérnivaló repertoárjának. Mára úgy látszik majdnem minden játékfejlesztő cég rájött, hogy a grafika mellett nagyon nagy szükség van jó hangokra is az atmoszféra megteremtéséhez, a lehető legrészletesebb realizmus visszaadáshoz. A Brothers in Armsban a háború zajai, a lépések, a lövések, kiáltások, környezeti zajok, mind tökéletesen lettek eltalálva. A szinkronhangok sok esetben picit neccesek, de ez könnyen elnézhető a játéknak, elvégre nem csupa tökéletes angolságú, magasan kvalifikált, választékosan beszélő katona küzdött a háborúban. A németek részéről átlagos a kép: valóban németül beszélnek, fáj nekik, ha eltalálják a fejüket és ordítva rohannak fedezékbe, ha gránátot dobnak közéjük. A tankok hangját külön kiemelném: mind a gépágyúk kerepelése, mind az ágyújuk lövése mennyezetszaggató.

Grafika

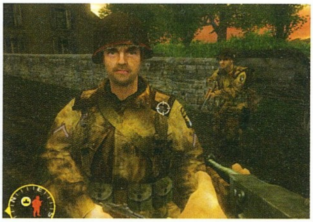
A játékhoz második generációs Unreal engine-t használt a Gearbox, számos új effekttel feltupírozva, amik közül a High Dynamic Range a legjelentősebb. Lassacskán egyre több játék használja majd, most érnek révbe azok a fejlesztések, melyek támogatni kívánták. A Prince of Persia Warrior Withinben már itt-ott feltűnt a HDR, avatott szemnek egyből leesik a tantusz, hogy miért is feleződik a videokártyája teljesítménye játék közben... A HDR nagyon leegyszerűsítve kisebb fényudvart ad a textúráknak a környezeti (vagy globális) fények hatására. (Nem leegyszerűsítve van itt valahol egy külön keretes írás róla.)

Realizmus mindenek felett

A játék minél nagyobb valósághűsége érdekében a Gearbox szerződtette John F. Antalt, az amerikai hadsereg nyugállományú ezredesét. A neve hangzása ellenére nem magyar származású egykori tiszt kitanította a fejlesztőket a harctéri taktika minden trükkjére – ez annyira jól sikerült, hogy a játék elnyerte a legnagyobb amerikai veteránszervezet, a Veterans of Foreign Wars alapítvány hivatalos támogatását. Ha ők mondják, hogy a játék méltó emléket állít a háborúban elesett veteránoknak, lehet benne valami...

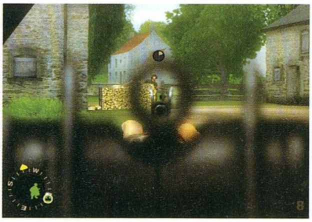
A játék sebessége siralmas, nem hiszem, hogy a teljesítménytesztben látott értékek különösebb optimalizáltságra utalnának (főleg a sebességkirálynő Unreal motornál!). Nyilvánvalóan a legmagasabb beállításokra értem a lassúságot, amik mellett néha igencsak döcögőssé változott a játékmenet, csúcs-videokártya, fél raklapnyi memória, és felső kategóriás processzor ide vagy oda. Javaslom, ne játsszatok 1024*768 feletti felbontásban, még akkor se, ha X800-al vagy 6800 Ultrával rendelkeztek – ráadásul maximális beállítás mellett a Grass Detail opciót (vagyis az aljnövényzet megjelenítését) még 256 MB-os kártyákon sem lehet bekapcsolni (bár lehet ez az újságírói változatban volt csak így).

Egységben az erő


Egykoron harcosok voltak

A pályák szépek, főleg a már említett HDR adja az újdonságokat, de hamar észre lehet venni, hogy kicsit elmosottak a textúrák és szögletes a pályadesign. Egyébként nagyon jól néznek ki a területek, és végre nem tűnik tökéletesen tisztának minden épület, mint más hasonló játékokban. Kosz van, hullák hevernek minden harmadik lépésünket szegélyezve és száll a por, ha lövedékek csapódnak be mellettünk. Nem szeretném túllihegni a dolgot, mivel azért nem egetrengető vizuális gyönyör, amit a Brothers in Arms nyújt, de megfelel annak a szintnek, amit 2005 elején elvárunk egy játéktól. Az azért valahol mosolyogtató, hogy a Far Cry lassan egy éve megjelent már és még mindig sorra érkeznek olyan csúcskategóriás játékok, amik fele olyan jól sem néznek ki...

Az összes helyszín, ami a játékban szerepel, valós, a befektetett háttérinformáció-kutató energia nem csak az építészeti stílusok akkurátus lemásolásában, hanem minden apróságban megjelenik a pályákon, a kisvárosok elrendezésétől kezdve a fák fajtájáig. Nagyon nehéz különbséget tenni a természet által generált akadályok és a designerek kezeinek áldásos tevékenységeként elhelyezett fedezékek között! Hihető világot kreáltak a Gearboxnál, ezért maximális elismerésem. Kicsit kilóg a lóláb néhol a linearitás miatt (sokszor nem lehet nyílt, akadály nélküli területre futni, láthatatlan fal állja az utat...), de annyi baj legyen, ez nem Grand Theft Brothers in Arms, hogy bármerre lehessen menni.


Ezért kár volt bevonulni

Multiplayer

Nem meglepő, hogy van multiplayer opció – Xboxon állítólag teljesen elalélt mindenki, amikor meglátta. PC-n azonban kicsit nagyobb hagyománya van a multiplayer FPS-eknek, így egy egyszerű, csapatalapú, maximum négyszemélyes dokumentumlopós, vagy egyéb CTF-alapokon nyugvó csapat-csapat elleni játék nem okoz különösebb örömöket semelyik agyféltekében. Akkor sem, ha 10 különböző formában találják ugyanazt... A kooperatív játékmód lett volna az, ami ha szerepel (pont úgy, ahogy a Republic Commandóból is hiányoltam), mindenképp óriási plusz puszit jelentett volna a többjátékos móddal foglalkozó kóder- és designercsapatnak. Sajnos azonban ilyen nincs, így marad az ezeréves alapkoncepció, a két-két csapat egymásnak eresztése. Őszintén bevallom, nem szántam rá sok időt, hamar nyilvánvalóvá vált, hogy ez bizony nem lép be a kedvenc online FPS játékaim közé...

Végítélet

Ha úgy érzed, hogy képes vagy megenni egy doboz fagyit úgy, hogy előtte már megettél négyet, valószínűleg a Brothers in Arms is tetszeni fog, főleg, ha rajongsz a második világháborús környezetért. Ha végigolvastátok a cikket, már világossá vált számotokra, hogy érdembeli újítást gyakorlatilag nem nyújt a játék, csupán nagyszerű kikapcsolódást. Gyengébb gépek tulajdonosai is nekiugorhatnak, alacsonyabb felbontásban, közepes beállításokkal akár két generációval korábbi hardveren is jól fut a program. A játékidő körülbelül 5 (öt!) óra, ha könnyű fokozatban ugrik neki valaki és van némi FPS játéktapasztalata, normál fokozatban már felugrik 7-8 órára a megmérettetés időtartama – úgyhogy javaslom, ebben próbálkozzatok, bár még ez sem nevezhető maratonnak. Nehezebb fokozaton végigtolva a játékot, rengeteg fotó és extra a jutalom, ami érdekességként és plusz értékként jól jön az adatok és historikus helyszínek között böngésző játékosoknak. PC-n és Xboxon egyszerre jelent meg a Brothers in Arms, ugyan a boxosat nem láttam, de kémeim jelentése szerint teljesen egyforma grafikailag a PC-s és konzolos változat. Ez lehetett volna másként – és akkor lehet, hogy nem csak egy simán jó játékot kapunk a pénzünkért...

-=Flatline=-

grafika	22/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15

86%

összhatás 4/5

\+
- HDR
- Elképesztően jó pályadesign
- Kitűnően működő AI

–
- Túl sok kölcsönvett ötlet
- Nagyon rövid

Call of Duty 92%
Medal of Honor 92%
Pacific Assault 94%

Minimum gépigény: P3 1.5 GHz, 256MB RAM, 64MB VRAM, 1,5 GB HDD

SZAVAZZ TE IS AZ ÉV KEDVENCÉRE!

Idén ismét a Te szavazatod alapján adjuk át az Év külföldi és magyar kedvencének a VOXCar™-díjat!
Az év külföldi és magyar kedvence kategóriákban arra a külföldi színésznőre, színészre, filmkészítőre valamint arra a Magyarországon született és hazánkban dolgozó színésznőre, színészre, filmkészítőre szavazhatsz, aki a legemlékezetesebb pillanatokat szerezte Neked a 2004. májustól 2005. áprilisig terjedő időszakban bemutatott mozifilmekben.

A kedvenceidre szavazni a VOX-online®-on /www.vox.hu/, a VOX mozivonal™-on /06-30-30-30-869/ lehet. Minden szavazó sorsoláson vesz részt, ahol filmes ajándékcsomagokat vagy belépőt nyerhet az ötödik VOXCar™-díjátadó gálára.

Beküldési határidő: 2005 április 15.

VOX mozimagazin

06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 869

VOX ONLINE

FIAT

Logitech 576 www.576.hu Btech Innovation Technology SONY automex multimédia Danubius Rádió

The Sims 2 University

fejlesztő maxis **kiadó** electronic arts
web www.electronicarts.hu

Will Wright egykori legendás csapata, a Maxis (tucatnyi „Sim" kezdetű játék készítője) már csak mint jól hangzó márkanév létezik – amikor az EA 1997-ben, csekély 125 millió dollárért megvásárolta a céget, a fejlesztőket beolvasztotta Redwood Shores-i stúdiójába. A társaság ennek ellenére köszöni, jól van, és futószalagon gyártja a szupersikeres Sims-játékokat...

Bármilyen viharosan változó és bonyolult időket is élünk, az elmúlt öt évben két dologban többé-kevésbé biztos lehetett az ember: az egyik a halál, a másik a Sims éppen aktuális kiegészítőjének megjelenése volt. A kiegészítő-áradatnak a Sims 2 megjelenése vetett véget egy időre – de miután a második részből is eladtak fél év alatt röpke ötmillió példányt, felettébb valószínűtlenné vált, hogy a folytatás kiegészítő nélkül marad. Konkrétan a „2005-ben nem jelenik meg Sims 2 kiegészítő" fogadásra a bukmékerek nagyjából akkora pénzt fizethetnek, mint mondjuk arra, hogy „Elvis feltámad, feleségül veszi Anettkát, felveszi a magyar állampolgárságot, beszáll a fociválogatottba, és a jövő évi VB-döntőn mesterhármast rúg Luxemburgnak". Vagy egy kicsit többet, mert a bukmékerek kínosan reálisan látják a világot. Egyébként meg az vesse az első követ az EA-re, aki a cég vezetői helyében nem keresné magát halálra ugyanígy...

Száz szónak is szó a vége: itt van, megérkezett a Sims 2 első kiegészítője, ami az egyetemi élet szimulációját hozza be a nagy családregénybe (mivel magyarítva fog megjelenni, mi is a magyar címén nevezzük a játékot, az eredeti cím: The Sims 2 University). Aki már élvezte valamelyik honi felsőoktatási intézmény vendégszeretetét, tudja, hogy ezek az évek milyen fontos szerepet töltenek be a felnőtté válás rögös útján (aki meg nem, az úgyis látott egy csomó, amerikai egyetemvárosban játszódó filmet, amik végeláthatatlan, féktelen buliként mutatják be az itteni életet – no, a valóság is ilyen, csak általában sokkal szalonképtelenebb). Az alapötlet, a környezet tehát telitalálat – lássuk, sikerült-e felülemelkedni az „új tárgyak, új parancsok, új építészeti stílusok" szintjén?

Íme a genetika csodája: a tógyfa!

"De nehéz az iskolatáska..." - ahogy a kép is sugallja, az egyetem a Simsben sem feltétlenül a tanulásról szól

Egy etem mind felett

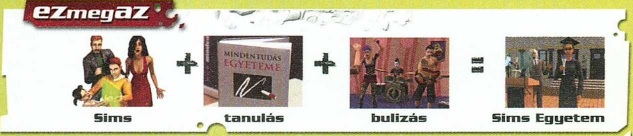
A kiegészítő új életszakaszt vezet be az eddigiek mellé; ezentúl a tinédzserből először fiatal felnőtt lesz (ezen a ponton mehetünk egyetemre), majd a diploma, vagy a csúfos kirúgás után válunk csak felnőtté. Ha egy ifjú Sim egyetemista lesz, automatikusan elköltözik otthonról, és vagy egyedül bérel egy pici lakást, vagy összeköltözik több diákkal egy mini kollégium-szerűségbe (itt is saját szobája van mindenkinek). A szobánkat vagy lakásunkat továbbra is szabadon rendezhetjük be, de (át)építeni már nem tudunk (vicces is lenne befalazni a többi diák ajtaját...). Tizenegy szak közül választhatunk az egyetemen, ezek mind más-más képességeket igényelnek, és természetesen más-más későbbi karrierekhez jelentenek jó belépőt. kettes érdemjegy alsó ponthatárát teljesíteni tudjuk. Hogy éppen hogy állunk a tananyaggal, és mennyi idő van hátra a vizsgákig, azt mindig figyelemmel kísérhetjük a kezelőfelületen, jómagam (a való életet tökéletesen szimulálva) általában a vizsga előtt egész éjszakás tanulással küzdöttem fel a Simemet a szükséges minimálszintre... Az egyetem egyébként a játékban nyolc, egyenként három-négy Sim-napig tartó félévből áll (mindegyik végén vizsgával), és néhányszor simán meg lehet

Csak mondja a magáét...

„Annak idején én voltam az egyetlen ember a cégben, aki kézzel-lábbal tiltakozott a kiegészítő lemezek ötlete ellen. Úgy gondoltam, kreatív játékfejlesztői szempontból időpocsékolás kiegészítőket gyártani...

Will és egyik híres "gyermeke"

Aztán kiderült, hogy nem volt igazam. A kiegészítők egyrészt öt évig fenntartották az érdeklődést a játék iránt, másrészt nagyszerű lehetőséget biztosítottak arra, hogy a Sims 2-höz támadt ötleteinket kipróbáljuk, teszteljük. Sok dologról így derült ki, hogy nem működőképesek, vagy nem tetszenek a játékosoknak; más ötletek viszont fényesen beváltak – ilyenek voltak például a háziállatok vagy a városba való kiruccanás lehetősége." – *Will Wright*



Az egyetem nagyjából annyi időnket rabolja el, mintha dolgoznánk. Hasonlóan is működik a dolog: ha úgy döntünk, hogy ma épp nem lógjuk el az iskolát, a Sim beballag az egyetemre, eltűnik a szemünk elől, és dög fáradtan, éhesen tér haza egy idő után. Ahogy a való életben, úgy a virtuális egyetemen sem kell minden előadáson benn lennünk, és otthon is éjjel-nappal a tudást tömni a fejünkbe – éppen elég, ha a vizsga pillanatában a bukni – de a túl sok félévismétlés akár végleges kirúgáshoz is vezethet. Ellenben ha eminensek vagyunk, még ösztöndíjat is kaphatunk a kiváló tanulmányi eredményeink után. Ha ez nem megy, lehet akár munkát is vállalni a tanulás mellett.

Holt költők társasága

A magyar egyetemi életben meglehetősen ismeretlen (legalábbis amikor én főiskolás voltam, még

Dilemma diplomaosztó előtt

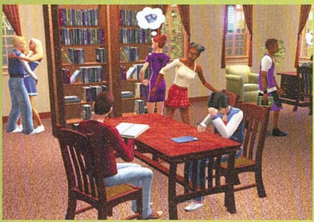
Hogy nyomorognak szegények...

Minden himnemű álma, hogy beszabaduljon egy ilyen lánykollégiumba...

az volt...) az ún. görög klubok rendszere, de a tengerentúlon már közel három és fél évszázados hagyományai vannak a dolognak. A nemi alapon élesen elkülönülő klubok (fraternity a fiú, sorority a lányok klubjának neve) egyrészt lakóközösségek, másrészt szoros baráti társaságok, saját beavatási rítusokkal, titkos kézfogásokkal, klubhelységekkel és minden egyébbel, ami a „tartozom valahová" érzést erősítheti. Egyébként azért „görögök" ezek a klubok, mert általában görög betűkkel jelölik magukat, pl. Alfa Szigma Epszilon Nővérek. A tudományos ismeretterjesztés oka természetesen az, hogy a Sims Egyetemben is beléphetünk ilyen görög klubokba, s így egy csomó barátot szerezhetünk, ellátogathatunk a klubhelységbe (ahol a görögséget hangsúlyozandó, extrém bután kinéző tógát ölthetünk). Ezenfelül beléphetünk egy titkos társaságba is (olyasmi, mint amiről a Koponyák című film szólt: illegális, szupertitkos és misztikus, ahogy kell), de ez már annyi tennivalóval jár, hogy mindenképpen ki kell találnunk valamit, hogy közben ne bukjunk meg az egyetemen.

"Az Egyetem az eddigi legjobb Sims-kiegészítő, várjuk szeretettel a következő nyolc-tíz darabot..."

Pontosan erre szolgál a befolyáspontok rendszere, az Egyetem egyik legnagyszerűbb újítása. A Simek egyes vágyainak teljesítéséért már nem csupán aspiration (emlékeztek: ebből lehetett mókás extra tárgyakat venni, mint a pénzfa vagy a fiatalító elixír), de influence pontokat is kapunk. A befolyásunkat (aminek maximális mennyisége a barátaink számától függ) később arra használhatjuk, hogy diáktársainkkal végeztessünk el magunk helyett a nemszeretem típusú dolgainkat (takarítás, házi feladat megírása stb.).



Majdnem mindenki vadul tanul

Feltűnő, hogy a kiegészítőben a Simek szociális igényei a megszokottnál sokkal gyorsabban zuhannak le a piros zónába – magyarán a fejlesztők tettek arról, hogy a fiatalok folyton bulizni és ismerkedni akarjanak. Ennek megfelelően zajlik is az élet vidáman az egyetem környékén, amihez hozzájönnek a vizsgák, a befolyás-pontok, az Sim életút-célja, ami összességében már egészen komoly stratégiázásra szorítja az ember fiát. Vége a hátradőlésnek és céltalan nézelődésnek, az intuitív, „na most éppen mihez van kedvünk" típusú Sim-nevelgetésnek! Ha diplomát szeretnénk, alaposan meg kell terveznünk az egyetemi napokat, ésszel gyűjteni és költeni a befolyás-pontokat, okosan egyensúlyozni a tanulás, a zabolátlan bulik, és a társasági élet között.

Diploma előtt

A nagy horderejű újítások mellett természetesen megkapjuk a szokásos kosarat is. Vannak új tárgyak dögivel (mobiltelefon, MP3-lejátszó, biliárdasztal, játéktermi gépek, tábortűz, egy raklapnyi hangszer, amikkel már lehet közösen is zenélni), új parancsok nem különben (a leghasznosabb a „hang out", vagyis a minden különösebb cél nélküli együtt lógás a többiekkel; jó hatással van minden szociális szükségletünkre). Szintén remek újítás, hogy néhány szemeszter után lehetőségünk nyílik a Sim-diák fő személyiségjegyének megváltoztatására, valamint minden diák kap egy állandó vágyat, életcélt – ha ezt eléri, onnantól állandó platina mód a jutalma. Aspiration pontból is vásárolhatunk új, mókás tárgyakat: ilyen a tehén és a húsevő virág keresztezéséből készült emberevő növény (tőgyfa, haha), a plasztikaisebész-készlet, vagy a halottakat feltámasztó szerkezet.

Luxuskollégium madártávlatból

A külcsín nem sokat változott az alapjáték óta, a karakteranimáció még mindig döbbenetes (leheletnyivel még rajzfilmszerűbb, viccesen eltúlzott lett). Kaptunk két új belsőépítészeti stílust is (mivel most építkezni nem annyira tudunk, inkább csak be- és átrendezni a szobánkat). Az egyik a középkori – kicsit furán adja ki magát az egyetemi környezetben –, a másik a '60-as évek hippivilágát idéző, giccsbe hajlóan tiritarka stílus (ezzel vidám Austin Powers vagy Evil Genius jellegűre alakíthatjuk a játékot). Zenei téren két új stílus jött be, az egyik egyfajta alternatív pop-rock, a másik kellemes akusztikus jazz – jól illeszkednek a játék hangulatához.

A kivitelezésben az egyetlen apró hiányosság, hogy magát az egyetemet sosem látjuk, és a többi helyszínt (könyvtár, klubház stb.) is csak körülményesen közelíthetjük meg (taxit hívunk, megvárjuk, beszállunk, megvárjuk a töltögetést; aztán visszafelé ugyanez). A nehézkes közlekedés ellenére érdemes sűrűn látogatni a külső helyszíneket, mivel a klubházban például fergeteges bulikon vehetünk részt, a könyvtárban pedig akár a tanárainkkal is összefuthatunk. A Sims 2-ben megszokott aprólékosság itt is visszaköszön: megfelelő vérmérsékletű hölgy Simmel játszva például elcsábíthatjuk a professzorunkat (ugye, ugye, vén kecske is megnyalja a sót!), aminek hatása az érdemjegyeinken is megmutatkozik...

Pótvizsga

Anno az első Sims esetében a sokadik kiegészítőnél kezdtek csak programhiba-repedések mutat-

Kérem a következőt!

A Sims-úthenger megállíthatatlanul robog tovább! Bár hivatalos bejelentés még nem történt, az Egyetem kézikönyvében érdekes utalásokat fedezhet fel a vásárló a következő felvonásra. A 2005 őszén érkező második kiegészítő címe Nightlife, és nevéhez hűen az Simek éjszakai életébe enged bepillantást. Romantikus vacsorák, hajnalig tartó kilengések éjszakai bárokban, és hatalmas bulik várnak majd ránk az első blikkre a Hot Date és a konzolos Bustin' Out keverékének tűnő kiegészítőben.

Éjjel érkezem...

Sims magyarul

Hazánkban eddig példa nélkül álló magyarítási akcióba kezdett az Electronic Arts. Az Egyetem április közepén teljes egészében magyarul kerül a boltokba, a fél év alatt 12 ezres eladott példányszámot elért (ez kb. a duplája annak, amit eddig itthon a legsikere-

Végre magyarul!

sebb játékok produkáltak) Sims 2 magyar verziója pedig március végén jelenik meg. Az akció lényege, hogy az angol nyelvű Sims 2-ket a nagyobb játékboltokban ingyen lehet magyar verzióra cserélni! Ezt érdemes is megtenni, mert bár a magyar kiegészítő hajlandó rátelepülni az angol alapjátékra, az „egyik üzenet angolul jön, a másik magyarul" móka hosszú távon sokat veszít a kezdeti humoros töltetéből... Mivel a magyarítást nem patch, hanem teljes újratelepítés végzi, mindenképpen ügyeljünk rá, hogy a mentett állásainkat ne hagyjuk az uninstall martalékává válni!

Vízipipa, hallucinogén gombák, korhatár meg nuku? Micsoda fertő...

Hello bébi, tetszik a tógám?

kozni a stabilan és jól működő kód-építményen. A második rész azonban sajnos ebben is lepipálja elődjét, ugyanis az Egyetem számos zavaró AI-, útkeresési- és mezei programhibával keseríti meg a játékos életét. Volt szerencsém tanulás közben végtelen ciklusba ragadt Simhez (szerencsétlen éjjel-nappal a fotelben ülve meredt a könyvébe étlen-szomjan), falba vagy tereptárgyakba beleakadt, és örök életükre mozgásképtelenné vált figurákhoz (extra pech, ha az ajtófélfába akad be, mert új ajtót nem tudunk vágni a falon, hogy megközelíthessük a szobát). Találkoztam minden indok és elképzelés nélkül összevissza csámborgó Simekkel, és olyannal is, aki véletlenszerűen váltogatott az áttetsző szellemforma, és a normál élet között... No, most úgy néz ki, mintha egy rozoga programhiba-hegy lenne az Egyetem – de sietek leszögezni, hogy erről szó sincs! A hibák csúnyák ugyan, de nem teszik tönkre a játékélményt, és csak ahhoz képest fordulnak elő sűrűn, amennyire ritkák voltak az alap Sims 2-ben.

Az alapjáték hibái (nevezzük őket inkább kényelmetlenségnek) is megmaradtak; példának okáért a gépigény még mindig észvesztően magas (nem nőtt a Sims 2 óta, de még mindig megdöbbentő, hogy a minden csillivilli akciójátékot vígan futtató tesztgépünket maximális beállítások mellett kacagva kifekteti). Az eddig simán hosszú töltési idők a kiegészítővel kínosan hosszúvá váltak – bár minden viszonyítás kérdése, ha például a World of Warcraft szervereire való bejutáshoz (6-800 fős sorban állás) hasonlítjuk, mindjárt rövidebbnek tűnik a várakozás. Nem szűnt meg az enyhe szerencsejáték-íz sem, amit a vágyak és félelmek véletlenszerű újrasorsolgatása ad a játéknak – bár az életút-célok, és az egyetemi vizsgák adta nagyobb stratégiai mélység ügyesen tompítja ezt a hazárdjáték-érzést.

Summa Cum Laude

Az Egyetem sikeresen folytatja a Sims-kiegészítők lassú, de biztos fejlődését. Míg az első darabok (Livin' Large, House Party) még csak új tárgyakból és átrajzolt grafikus elemekből összedobált csomagok voltak, a legutóbbiak (Superstar, Makin' Magic) már gyökeresen alakították át a játékmenetet, formálták át a játék nyújtotta élményt. Pontosan ezt teszi az Egyetem is: annyi újdonság van benne, amire bármilyen játék bármilyen kiegészítő lemeze büszke lehetne! Bár az alapjáték (egyébként elég kevés) hibáját meg sem próbálták kiköszörülni, az Egyetem így is az eddigi legjobb Sims-kiegészítő. Megérdemli az EA, hogy szokás szerint eladjon belőle vagy három-négymillió példányt!

Hancu

A szorgalmas diákok megtárgyalják, ki hányadszor bukott ebben a félévben

87%

grafika	24/25
zene	13/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

\+
- Rengeteg új játékelem
- Sok jó ötlet
- Az alapjáték erényei

–
- Még mindig nagy a gépigény és hosszúak a töltési idok
- Néhány AI- és programhiba

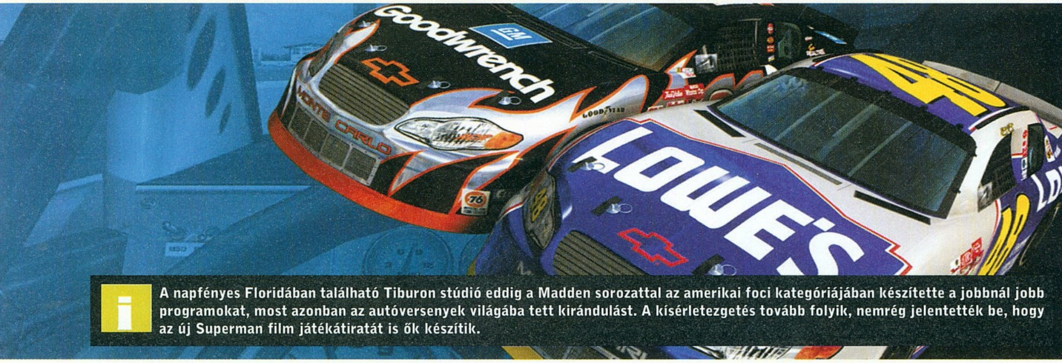
Sims Livin' Large 78%
Sims House Party 77%
Sims Superstar 85%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3,8 GB HDD, Sims 2 alapjáték

Velünk van a (ló)Erő!

NASCAR SimRacing

fejlesztő ea tiburon kiadó ea sports web www.easports.com/games/nascarsimracing



A napfényes Floridában található Tiburon stúdió eddig a Madden sorozattal az amerikai foci kategóriájában készítette a jobbnál jobb programokat, most azonban az autóversenyek világába tett kirándulást. A kísérletezgetés tovább folyik, nemrég jelentették be, hogy az új Superman film játékátiratát is ők készítik.

Kettős érzésekkel vettem kézbe a játékot. Először a szerkesztőségben szembesültem a SimRacinggel (akkor még a demóval), és Chris körözgetését látva eléggé kétségbe estem. No nem a minden idők legkiválóbb DVD-szerkesztője által nyújtott produkció láttán tört rám a félsz, hanem a játék maga keserített el: csúnya volt, színtelen és szagtalan. Később aztán a teljes verzió amerikai megjelenésekor (természetesen a Daytona 500-ra, azaz február közepére lett időzítve) hüledezve néztem a jó nevű játékos portálok által adományozott igen magas százalékokat. GameSpot 85%, IGN 92% – nem akartam hinni a szememnek! Szerencsére gyorsan megadatott az alkalom, hogy eldönthessem, az én első benyomásom volt téves, vagy be kell látnom, hogy nincs érzékem az értékeléshez, le kell húzni a rolót, kész, ennyi volt…

Csináld magad!

Még mielőtt belevetettem volna magam a kedvenc autósportomba, feltelepítettem az előző részt, a NASCAR Thunder 2004-et, hiszen az azóta eltelt másfél év alatt sokat felejt az ember, én sem vagyok kivétel. Annál is inkább kötelező volt ezt megtennem, mivel az EA Sports két próbálkozás után (Thunder 2003 és 2004) megköszönte az Image Space Incorporated közreműködését, és úgy döntött, hogy a következő rész készítését házon belül, az EA Tiburon csapatával oldja meg, és megpróbálnak új alapokról kiindulni – tehát egy szimpla folytatástól megszokott újdonságokon felül jóval többre lehetett számítani.

Szavazzuk meg!

Most gondban vagyok. A csodálkozó tekintetű olvasókkal meg kellene ismertetnem a NASCAR-t, elmesélni a történelmét röviden, hogyan alakult ki, mára milyen magasságokba fejlődött, a szabályok sem magától értetődőek, a szakszavakról nem is beszélve. Csakhogy erre a Hancu nagylelkűségéből kifolyólag megkapott plusz egy oldal sem elég: napokig lehetne sorolni az érdekességeket. Ezért inkább csináljuk azt, hogy ha nem közérthető kifejezéshez érek, megpróbálom tömören megvilágítani, ha pedig hosszabb vagy egyéb magyarázatra támadna igény, akkor legyetek szívesek lapozzátok fel a korábbi NASCAR játékok tesztjeit (ha jól számolom, eddig négyet írtam, a legutóbbit a PC Guru 2003/12-es számában), és ígérem, összeáll a kép!

Annyi azért röviden idekívánkozik, hogy a NASCAR Amerika legnézettebb autósportja, a rendkívül nagy hagyományokkal bíró sorozat soha nem látott népszerűségnek örvend, amit jól mutat az is, hogy a futamokra rendszerint hetekkel előre elkelnek a jegyek. A mi kis Európánkban a Eurosport tévéadó tette a legtöbbet a széria megismertetéséért, de mindez sajnos már a múlt, mert idéntől nem tűzi műsorra a csatorna a futamokat (állítólag sokallták az egymillió dolláros közvetítési díjat).

Nem kaptuk el a zöldhullámot

Nagyon elkeseredni azonban nem kell, mert így legalább megkíméljük magunkat a borzalmas magyar kommentártól. A csúcspont az volt, amikor tavaly a csatorna szpíkere, Várhegyi Ferenc a Lucky Dog kifejezést az egyik versenyző becene-

> "Fenomenális hangulatú feldolgozás az európában kevéssé ismert, de hallatlanul izgalmas autóversenyből"

Jenki hagyománytisztelet: indián füstjelekkel kommunikálnak az autók

vének hitte (hopp, egy ismeretlen fogalom – lejjebb értelmet nyer), de nincs értelme sorolni a példákat, úgysem változik semmi, Palik „170 mérföld" László, Czollner „Tehát" Gyula és a többiek ezután is a tőlük megszokott színvonalon fognak „kedvet" csinálni az autóversenyekhez. Még mielőtt jobban belemélyednék ebbe a témába, most hagyom abba...

Három az egyben

Mint említettem, az új NASCAR játék kapcsán alapos változásokra készülhetünk fel, amit legelőször az áttervezett menün vehetünk észre. Sokkal szebb és átláthatóbb lett, a 2004-es versenyzők már fényképarccal feszítenek kedvencük mellett, de csak a Nextel Kupában részt vevők. Előző mon-

De kényelmes lehet ez órákon át...

datomból a figyelmesebbek ügyesen észrevehették, hogy a játékban tavalyi adatokat találunk. Van ugyan 2005-ös rajtlista is, de a szezon előtti autó- és versenyzőcserék miatt nagyon pontatlan – bár ez a tavalyi kiosztásról is bőven elmondható, mert érthetetlen hibák kerültek bele. A 2001-ben elhunyt Dale Earnhardt (#3) jelenléte még megmagyarázható, az viszont már nem, hogy a 28-as rajtszámmal Travis Kvapil megy, akinek van ugyan három startja a legmagasabb osztályban, de semmiképpen sem ezzel a rajtszámmal, hiszen a 28-ast már évek óta nem adják ki, és soha nem is fogják (ahogy a 3-ast sem). A 33-as Paul Menard a készítők közül valakinek nagy kedvence lehet, mert igaz ugyan, hogy eddig indult egy Nextel futamon, de még 2003-ban – a listában mégis megtaláljuk. Ha ezeket a pontatlanságokat levesszük, 31 valóságos versenyző marad, ami bizony elég kevés a 42 ellenfélhez. Meríteni pedig lehetett volna a tavalyi 88 indulóból... Az üres helyeket kitalált festésű autókkal töltötték fel, ami meglehetősen illúzióromboló, különösen, amikor még valami eredményt is elérnek. Előfordult, hogy a „szent he-

Zöld a zászló, Fradi-meccs van?

lyen", Daytonában bizonyos D. Monster nyert, hát a hideg futott végig a hátamon (az idegen versenyzők jellemzője a 100 fölötti rajtszám)!

Amikor egy perccel ezelőtt a fényképarcról esett szó, a mondatban az is benne rejlett, hogy ezúttal nem csak az elitkategóriában indulhatunk, hanem a két alacsonyabb osztályban, a Buschban és a Craftsmanban is (némi ismertetőt ezekről valahol itt találtok az egyik szövegdobozban). Ám itt még nagyobb a kavarodás! Kezdjük ott, hogy a Busch tavalyi bajnoka, Martin Truex Jr. egyszerűen kimaradt a felsorolásból, helyette az az Earnhardt Jr. szerepel, aki ment ugyan a 8-as autóval, de mindössze egy versenyen, utána átadta a helyét Truexnek. Terry Cook tévedésből került ide, mert ő világ életében a Craftsmanben ment; 10-es rajtszámmal a valóságban Gus Wasson indult. A 63-as Nixonról nem is hallottam, a 83-as M. Brown szintén kakukktojás (Merritt és Mike Brown az 50-es évek elején indultak kettő, illetve egy versenyen, de egyértelműen nem róluk van szó). A Buschban még kevesebb a valóságos versenyző, ennél fogva több töltelékre volt szükség. Nem értem, hogy ha a Nexteles versenyzők jogaival rendelkeznek a fejlesztők, miért nem lehetett velük megemelni a létszámot!? Ők amúgy is rendszeresen indulnak a kisebb osztályban is... Bogarászás szempontjából maradt a Craftsman Truck, de mikor az élmenők közül Dennis Setzert, Ted Musgrave-et és David Starrt sem találtam, inkább nem is kerestem tovább a hiányosságokat.

„Szerencsés kutya"

Ehelyett a megtett mérföldek számát növeltem, és ahogy egyre jobban belemélyedtem a részletekbe, úgy kerített hatalmába az a furcsa érzés, amit a NASCAR jelent. Ha azt mondom, tökéletesen átélhető az a semmihez sem fogható hangulat, akkor tulajdonképpen még finoman fogalmaztam. Arra már az elején rájöttem, hogy a Sim megjelölés a címben kicsit eltúlzott, de a játékélmény hatása alatt úgy döntöttem, hogy a véleményem kialakításakor ezúttal nem ragaszkodom a szimulátor sajátosságaihoz, hanem megpróbálom megfejteni, mi a program titka.

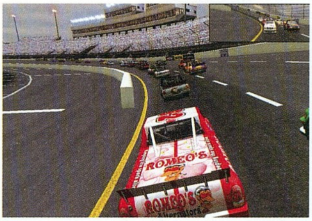
Piramis

■ Nem klasszikus versenyautó...

A NASCAR a közhiedelemmel ellentétben nem kizárólag a Nextel Cupot jelenti, hanem alacsonyabb osztályokat is magában foglal, a mozaikszó ugyanis a szövetség rövidítése (National Association for Stock Car Auto Racing). Az 1949 óta megrendezésre kerülő Nextel Kupában kb. 800 lóerős (9400 ford/perc), V8-as, 5,7 literes, külsőleg az utcaival megegyező formájú autók küzdelmét láthatjuk, melyek elméleti végsebessége 354 km/h. Tulajdonképpen ezt az osztályt hívhatjuk elit kategóriának, itt vannak a legnagyobb sztárok, minden ifjú ide szeretne eljutni. Ehhez jó pár lépcsőfokot meg kell mászni, és ha elég kitartó az illető, a Nextel előszobájában, azaz a Busch Seriesben, vagy a Craftsman Truck Seriesben találja magát. Az előbbi 1982 óta létezik (első bajnok: Jack Ingram), és az autók megszólalásig hasonlítanak a nagyokhoz, de a szintén V8-as, 5,7 literes motorok „csupán" 660 lóerőt teljesítenek, ráadásul a versenytáv is kb. 2/3 a Nextelhez képest. Az utánpótlás leginkább innen érkezik, a szabályt erősítő kivétellel azonban a Craftsman Truck Seriesben is találkozunk, melyet 1995-ben hoztak létre (Mike Skinner az első győztes). Az autók kinézetre – európai szóhasználattal élve – kisteherautók, ám a vadabb fajtából: a motor felépítése ugyanaz, de a 650 lóerő alulról súrolja a 300 km/h-s végsebességet. Ebben az osztályban indul az egyetlen nem amerikai márka, a Toyota.

Először is a jelenleg érvényben lévő szabályok teljes tárháza, amellyel csak a SimRacingben találkozhatunk. Sorolom: új pontrendszer, a sárga zászló hatálya (a jelzés alkalmazásának pillanatában lassítani kell, nem tart a száguldás a kör végéig), az ún. green-white-checkered, ami azt jelenti, hogy sárga jelzés alatt nem ér véget a verseny, hanem a távot megtoldják két körrel, hogy éles küzdelemben dőljön el az elsőség kérdése. Végül pedig a 2003 szeptemberében bevezetett és már említett Lucky Dog szabály szorul némi magyarázatra: a legjobb helyen haladó lekörözött versenyző visszakap egy kört az első helyezetthez képest, és ez minden sárgánál érvényben van (az eltelt másfél év alatt háromszor fordult elő, hogy a Lucky Dog nyerte meg végül a futamot: Ryan Newman kétszer, Mark Martin egyszer volt szerencsés).

A titok – szerintem – második összetevője a három bajnokság. Nexteles autókkal már sokat mehettünk, de Busch, még inkább Craftsman kocsikkal annál kevesebbszer. A készítők megtehették volna, hogy megelégszenek a motorerő csökkentésével, és lám, máris kipipálhatták volna a feladatot is – ám a játékban a háromféle autó között valóban jelentős eltérést tapasztalhatunk. Egy Craftsmanból átülni Nextelbe nem is olyan egyszerű, szinte újra kell tanulnunk az irányítást, a pályákról nem is szólva. Legkönnyebb dolgod akkor van, ha rendes kiscserkész módjára először a kisteherautók bajnokságát viszed végig (intézve egyúttal a szponzorációs, befektetési, javítási és egyéb ügyeket is), majd átülsz a Busch autóba, és ha istenáldotta tehetség vagy, elindulhatsz a legmagasabb osztályban is. Ám ha mindez túl sok időt venne el az életedből (azért remélem, idővel úgy fogod érezni, hogy a NASCAR az életed...), két lehetőséged is van: kihagyhatod a két kisebb sorozatot, és egyből a Nextellel kezdesz, vagy – akár menet közben is – csökkented a nehézségeket, és lejjebb veszed például a versenytávot, az ellenfelek erősségét, agresszivitását.



■ Kisteherautók 300-zal...

Harmadik adalék: a SimRacing gyakorlott játékosok számára kimondottan könnyű, kezdőknek pedig gyors sikerélményt jelent. Még azt is megkockáztatom, hogy a kormány sem létszükséglet, billentyűzettel is remekül irányíthatóak az autók, persze a főbb segítségek (kipörgésgátló, stabilitás, kormányzási segédlet) használatával. Biztos vagyok benne, hogy a programmal töltött órák számának növekedésével egyenes arányban jelentkezik majd az igény a minél kevesebb vezetési segítség bekapcsolására, de egy határon túl látni fogod, hogy a kormány beszerzése nem várathat tovább magára. 15-18 ezer forintért már egészen jók kaphatók – legfeljebb három hónappal később cseréled le a videokártyádat... A gépigényt tekintve ezzel azonban még nyugodtan várhatsz, mert kisebb konfiguráción (AMD 2000, GeForce 4 Ti4600) maximumra húzott grafikával is vígan szalad a játék.

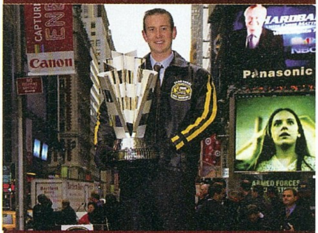
Hová tűnt Pocono?

A gyorsaság egyáltalán nem megy a minőség rovására! Az autók és a festések kidolgozása rendkívül precíz, a pályákon minden létező tereptárgyat megtalálunk (a pályák egyébként kicsit neccesek, mert egy-két olyan helyszín hiányzik, ahol Busch és/vagy Craftsman futamot rendeznek, Pocono kimaradásáért viszont nem lehet elégszer elnézést kérni...), az égbolt az időjárásnak megfelelően változik, és a nézők is kellőképpen őrjöngenek. Az egyéb effektek még tovább emelik a hangulatot: a szélvédő koszolódik (még az is számít, ha mondjuk egy prüszkölő autó halad előtted), az árnyékok és azok dinamikája reális, a megpördülésekkor keletkező füstfelhő átláthatatlan (videókon szokott igen félelmetes lenni, ahogy 250-nel beleszáguldasz a semmibe, és csak imádkozol, hogy ne kerüljön eléd egy roncs sem), és ha olyan a széljárás, csak nagy nehezen oszlik el. A féknyomok a verseny végéig megmaradnak, ahogy a falon óhatatlanul keletkező húzások is – az pedig kü-

■ Hová tűnt Baumgartner Zsolt?!

Csak pontosan

A Nextel Cupban a tavalyi évkezdet előtt gyökeres változtatásokat vezettek be az 1972 óta alkalmazott pontozási rendszerben, alaposan megosztva ezzel a rajongókat. A helyezések pontszámítása maradt a régiben: 1. hely 180 pont, 2. 170, 3-6. ötösével, 7-11. négyesével, 12-től lefelé hármasával csökken, így kap a 43. helyezett 34 pontot. Bónusz 5 pont jár annak, aki legalább egy kört vezetett a versenyben, és szintén 5 pont a legtöbb körön át az élen haladónak. Ezzel nincs is gond, ám most jön a csavar! A 26. verseny után csak azok lehetnek bajnokok, akik az összetettben az első tízben vannak, vagy a 400 pontot nem éri el a hátrányuk (ők alkotják a Chase for the Championship mezőnyét). Az első 5050 pontról indul, a többieké ötösével csökken, és



■ A trófea kissé szürreális...

az utolsó tíz versenyen dől el, hogy ki lesz a bajnok. Természetesen a kimaradottak is küzdenek a futamgyőzelmekért, de a végső sikerbe már nem szólhatnak bele (hogy valami tétje legyen a dolognak, az összetettben 11. helyen végző versenyző egymillió dollárt kap). 2004-ben Kurt Busch az utolsó kanyarig kiélezett csatában mindössze 8 (!) ponttal előzte meg Jimmie Johnsont, így ő lett a Nextel bajnoka.

EA Sports 500

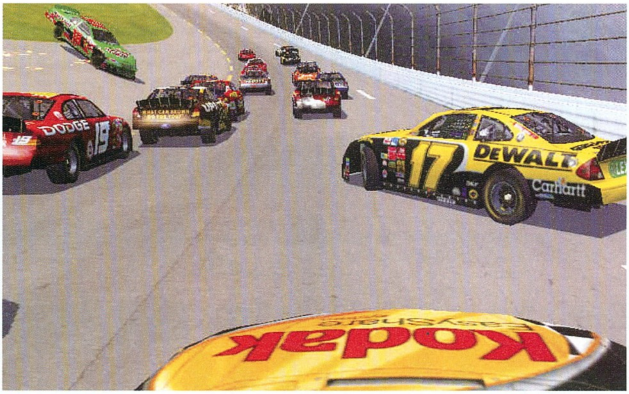
A játék kiadója 2001 és 2004 között névadó szponzorként volt jelen az egyik leghíresebb pályán, a Talladega Superspeedwayen rendezett második, októberi versenyen (a NASCAR-ban ugyanis egy helyszínen egy évben általában két futamot bonyolítanak), az EA Sports 500-on, nem kis reklámot teremtve ezzel játékuknak. A négy év alatt Dale Earnhardt Jr. volt a legeredményesebb, aki háromszor is diadalmaskodott, egyszer pedig második lett (az abszolút csúcstartó egyébként a papája, a tragikus balesetben elhunyt Dale Earnhardt, akit tíz alkalommal intett le elsőként a kockás zászló). A szurkolók el is nevezték a pályát Daleadegának...

A 2,66 mérföld hosszú betonteknőnek van egy másik híressége is, mégpedig Elliott

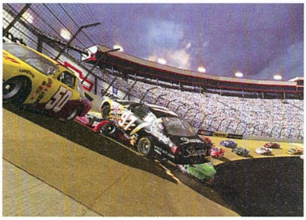
A mentő már indul is...

Sadler. Ő nem eredményességével, sokkal inkább óriási bukásaival érdemelte ki a figyelmet. 2004 áprilisában a hátsó egyenesben szokás szerint 300 feletti sebességgel haladt a mezőny, amikor hátulról kicsit meglökték Sadler 38-as rajtszámú M&M's kocsiját. Az megpördült, alákapott a menetszél, és irtózatos erővel a földhöz vágta, majd többszöri bukfencezés után állapodott meg az autónak csak igen nagy jóindulattal mondható roncs. Fél évvel később a háromórás verseny utolsó méterei voltak csak hátra, amikor – szintén némi kakaskodást követően – háromszázzal, fejtetőn csúszott keresztül a célvonalon. Nem is csoda, hogy utána a következőt nyilatkozta: legközelebb négy keréken szeretném befejezni a versenyt...

Csúcsforgalom az M7-esen



NASCAR-Murphy: képlopáskor valaki mindig szembe megy a forgalommal



Egy mp múlva tömegkarambol

lön fenomenális, ahogy magas fordulaton rázkódik a karosszéria!

A hangokról csak szuperlatívuszokban tudok beszélni, bár ez manapság annyira már nem különlegesség, mintha a programozók megtanulták volna élethű motorhangokat kicsiholni a hangkártyából (gondoljunk csak a GTR-re, vagy a Richard Burns Rallyra). Ezért csak egyet emelek ki: a motorféket. Ilyen valóságos effektet még életemben nem hallottam, ha a Grammy díjkiosztón lenne motorfékhang kategória, ellenszavazat nélkül megkapná az első helyet. Mégsem állom meg, hogy egy másikat ne említsek: az egyébként elég sokat tudó visszajátszásnál és a tévékameránál hallható süvítés, ahogy a versenygépek elrepesztenek a mikrofon mellett (ez még egy játékban sem volt).

A mesterséges intelligenciára ráfért volna még egy kis csiszolás, főképpen a két Restrictor Plate pályán (Daytona és Talladega; RP: egy lemezke négy lyukkal, amit a karburátorhoz kötelező beépíteni, így kevesebb benzin jut az égéstérbe, ergo kisebb lesz a teljesítmény). Szóval az ellenfelek az RP pályákon nem igazán ismerik a versenyzés fogalmát, ha az ideális íven haladsz, meg sem próbálnak megelőzni, inkább lökdösnek hátulról. Ezen egy patch valószínűleg segíteni fog előbb-utóbb. Más helyszíneken is, de főleg itt van jelentősége a Draft műszernek (alapból nem látható, a H gombbal hozható elő). A draft amolyan szívóhatás, ugyanis az elöl haladó autó fogja fel nagyrészt a menetszelet, emiatt a mögötte jövőnek nem kell megküzdeni a légellenállással. Ugyanakkor a hátul jövő tolja maga előtt a levegőt, tehát a vezetőt gyorsítja, így ketten együtt gyorsabbak. Mindez pontosan látszik is a műszeren!

Arra azért készülj fel, hogy beállításokat készítened kell, a garázsban ugyanis csak a lehetőséget kapod meg, kész setupokat nem. Így hát kénytelen leszel a Papyrus NASCAR Racing 2003 Season beállításait használni (amúgy is egyformák az opciók, sőt a SimRacingben még plusz dolgok is vannak), ami újabb beruházás, de mikor már nagy ász vagy a játékban, legalább kéznél lesz az igazi szimulátor. A másik lehetőség, ha magad próbálsz meg kotyvasztani valamiféle setupot, ami nem könnyű, mert rengeteg speciális, csak a karosszériás autókra jellemző alkatrész fog visszanézni rád.

Helyén kezelendő

A NASCAR SimRacing tökéletes játék azoknak, akik most ismerkednek a sportággal, és szeretnék kipróbálni, milyen lehet belülről. Nem szimulátor (ha így értékeltem volna, 75% körüli számadat szerepelne a lap alján), hanem egy abszolút játékosbarát szoftver. Már a Thunder 2004 bemutató cikkében is megemlítettem, hogy szerintem nem lenne badarság nem csak Amerikában, hanem itthon is forgalmazni a játékot – és úgy látszik, valami lesz is a dologból, mert az EA Magyarország bájos illetékese azt az információt adta, hogy az Electronic Arts redwoodi központjában fontolóra vették a SimRacing európai forgalmazását. Döntés még nem született az ügyben, reméljük a legjobbakat...

Tasnádi Zoltán

grafika	22/25
zene	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

89%

összhatás 4/5

\+
- Igazi NASCAR hangulat
- A hangok mindenért kárpótolnak
- Könnyen játszható

–
- Nem teljes pálya- és versenyzőlista
- Az ütközések nem kifinomultak
- RP pályákon az AI

NASCAR 2003 Season 97%
NASCAR Thunder 2004 88%
NASCAR Thunder 2003 86%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

Pop, csajok, satöbbi

Bard's Tale

fejlesztő inxile entertainment **kiadó** ubisoft **web** www.thebardstale-thegame.com

A Newport Beachi Inxile Entertaintment 2002 ben alakult Brian Fargo vezetésével . A legendás Bars's Tale újrája eddigi első munkájuk, amely konzolokon tavalyi évben a legtöbb szaksajtóban elnyerte a "legjobb játék amivel senki sem játszott" díjat.

Kétségtelen, hogy az újrafeldolgozások korát éljük. Az utóbbi években sorra jelentek meg a nyolcvanas évek játékklasszikusainak XXI. századra szabott verziói, több-kevesebb sikerrel. A Pool of Radiance-t és a Defender of the Crownt azóta is igyekszünk elfelejteni, viszont a legutóbbi „újrajátszás", a Sid Meier's Pirates! majdnem olyan jó lett, mint az eredeti. Szerencsére ugyanez elmondható a most megjelent Bard's Tale-ről is (mondhatni remek remake). Régi idők szerepjátéka mai köntösben – más kérdés, hogy ez a köntös erősen emlékeztet egy udvari bolond ruhájára...

Szintén zenész

Mivel a fejlesztő InXile Entertainment az eredeti Bard's Tale sorozat atyjának, Brian Fargónak a cége, várható volt, hogy az új játék megőrzi az elöd legjobb vonásait. Nehéz azonban egy eredetileg 8 bites gépre írt programot – ráadásul szerepjátékot, ami az egyik legbonyolultabb műfaj – átültetni úgy a mai gépekre, hogy megmaradjon valami az eredeti receptből. Volt azonban a sorozatnak két igazán markáns és időtálló tulajdonsága: a nagyfokú szabadság és a lebilincselő történet – és Fargóék jól felismerték, hogy az új Bard's Tale fejlesztésekor elsősorban ezek megőrzésére kell törekedni, mert csak ezáltal lehet átmenteni a régi széria szellemét. A játéktervezői bravúr sikerült: mind a sztori, mind a kalandelemek méltóak a játék nevére. A nem-multiplayer RPG-k kategóriájában ritkán tapasztalhatunk olyan mértékű szabadságot, mint amilyet a program nyújt, és az önállóság érzését erősíti az a tény is, hogy főhősünk, a nevenincs Bárd magányos farkas (persze ez nem jelenti azt, hogy egyedül kell majd szembenéznie a kihívásokkal). A történet pedig... nos, eleinte nincs, aztán ahogy kibontakozik, egyre több elismerő hümmögésre készteti a játékost. Érdekes és roppant ötletes sztorielem a narrátor, aki – mintha egy hallgatóságnak mesélne egy fejezetekre tagolt könyvből – előadja a Bárd történetét, és ahogy haladunk előre a cselekményben, úgy teszi hozzá a saját kommentárjait. A Bard's Tale így egy pár másodperces csatajelenet után (amit a narrátor úgy kezel, mintha kicsit előrelapozott volna a könyvben) nagyjából ezzel a mesélői felütéssel indít: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy... kocsma. Ugyanis hősünk pályafutása egy fogadóban indul, és semmi további bevezetőt nem kapunk. Nincsenek dagályos cirádák szembenálló birodalmakról és a főszereplő misztikus múltjáról – a játék inkább egyenesen belecsap a lecsóba. De amint teljesítjük a kocsmai küldetést – ami egyfajta oktatórészként is felfogható –, és elkezdünk újabb kalandok után keresni, ráakadunk a fő történetszálra, és mindig megtudunk annyit, amennyit tudnunk kell. Ezen kívül találunk majd számtalan mellékküldetést, amelyek színességükkel gyakran még érdekesebbek, mint a sztori vezérvonala. Vagy ahogy a játék beharangozója mondja: „felejtsd el a világ megmentését – hősünket csak két dolog érdekli: a pénz és a dekoltázs." A sok heroikus szerepjáték után igen szimpatikus ez a szemlélet...

! A Bard's Tale fanatikusok mindenképpen jobban járnak, ha elkerülik Brian Fargo legújabb munkáját, ugyanis csak nyomokban sem emlékeztet a nagyszerű elődre.

Humor, érzékkel

Mint a fenti idézetből talán kitűnt, a Bard's Tale-től nem áll távol a humor – sőt, a játék poénjai olyan minőségűek, és annyi van belőlük, hogy leginkább ezek motiválnak a végigjátszásra. Az még hagyján, hogy a bárd folyamatosan beszól mindenkinek (legyen férfi vagy nő, öreg vagy fiatal), de amikor nekiállnak ugratni egymást a narrátorral, és klasszikus szerepjáték-elemeket gúnyolnak ki, az embernek Monty Python jut az eszébe. Remek példa erre a bárd első erdei kalandozása, amikor az egyik szörny kardunk általi elhalálozása után, az RPG-k íratlan szabályai szerint mindenféle kincseket dob el. A narrátor ekkor elkezd méltatlankodni, hogy milyen hülyeségeket írtak ebbe a könyvbe, ki látott már olyat, hogy egy erdei állat kincseket hordjon magánál – legjobb lesz, ha ezeket a részeket átugorja mesélés közben. Mire a bárd riadtan válaszol: „Nemá', ezek a kedvenc részeim!" A készítők egyébként olykor elképesztően sok energiát fordítottak a marhaságokra. A fogadóban például meghallgathatjuk a helyi részegek dalát (a karaoke-módra kiírt szöveg és a ritmust mutató pötty arra biztat, szálljunk is be a danolásba), de hasonló élményben lehet részünk, amikor a sztori előrehaladtával elkezdünk halott „Kiválasztottakat" találni. Minden egyes hullánál felbukkan három manó, hogy dalolva-táncolva előadjanak egy személyünket gúnyoló nótát, majd azzal a lendülettel

A Dark Alliance motorja...

... 2005-ben kevésnek bizonyult

A nem létezo Bard's Tale 4

Kevesen tudják, de öt éve már majdnem megszületett a Bard's Tale sorozat negyedik része! 2000-ben Bill Heineman (aki annak idején Brian Fargóval közösen alapította az Interplayt és részt vett a trilógia készítésében), teljes design dokumentációval és egy működő grafikus motorral kopogtatott a név jogait akkor birtokló Electronic Artsnál – de a kiadó visszautasította. Ez a játék klasszikus RPG lett volna, amire akkoriban (az EA szerint legalábbis) nem volt a kellő vásárlói igény. Bill azóta Macintosh-ra készít játékokat Contraband nevű cégével, illetve immár három éve készítenek egy PC-s sci-fi horror FPS-t Abducted név alatt.

Aki egyébként szívesen kipróbálná a legendás ősöket, nincs feltétlenül emulátor-diétára kényszerítve: lelkes rajongók elkészítették az első részt Neverwinter Nights modként (a nwvault.ign.com oldalról letölthető), jelenleg pedig a második és harmadik epizód átírásán ügyködnek.

el is tűnnek (akárcsak az oldalról beköszönő gumicsirkés lovag a Monty Python-epizódokban). De a poénok a küldetéseket sem kímélik: a harmadik fejezetben találkoznunk kell egy illetővel, és kiderül, hogy öt embert is úgy hívnak a faluban, mint azt az arcot, akit keresünk – persze nem kis keveredés lesz ebből. Túlzás nélkül mondom, hogy mindezek az üdítően szórakoztató apróságok humor tekintetében olyan nevek közé emelik a Bard's Tale-t, mint a Monkey Island-sorozat, a Larry-széria vagy a Day of the Tentacle. Nagyon-nagyon régen járt ennyire vicces program a gépemen!

Hack,n,sing

A játék lelke tehát a helyén lenne, a rendszerével viszont gondjaim vannak. Gondolom, a készítőknél felsőbb utasításként kiadott fontos szempont volt a szabályok egyszerűsítése (amit valószínűleg az a tény is indokolt, hogy a program PC-s verziójával párhuzamosan készült a már tavaly megjelent xboxos), viszont kissé túllőttek a célon. A karakteralkotásnál még nem gyanakszunk semmire: hat alaptulajdonság között oszthatunk el néhány pontot. Az erő és az ügyesség jelzi, hogy mennyire jól forgatjuk a közelharci, illetve távolsági fegyvereket, a vitalitás befolyásolja az életerőnk mennyiségét, a szerencse egyes kalandelemeket (pl. milyen eséllyel dobnak a szörnyek valamilyen kincset), a karizma boltosokkal való üzleteléskor jön jól, végül a ritmusérzék a bárd mágikus képességét méri (a varázslatokat ugyanis hősünk bűvös dallamok formájában adja elő). Aztán látunk még a karakterlapon képzettségeket (kétkezes harc, pajzshasználat mesterfokon, és hasonlók), manapontokat és tapasztalati pontokat, ahogy kell, és nem maradhat el a tárgylista és az automatikusan vezetett napló sem. Majd elkezdünk játszani, és csalódottan tapasztaljuk, hogy a harc rettenetesen primitív, az akció-RPG-knek csúfolt hack'n'slashek szintjét üti meg – ráadásul közülük is csak az egyszerűbbekét, ugyanis a program meglehetősen szűken méri a kombókat. Kezünkbe vesszük a megfelelő fegyvert és klikkelünk ész nélkül: egyik klikk a támadás, másik a védekezés. Ennél láttunk már sokkal jobb megoldásokat, még a felejthető szerepjátékokban is (hirtelen a Temple of Elemental Evil jut eszembe), kár volt ebbe az irányba elvinni egy feléleszett klasszikust. Emellett a bárd mozgástára is lehetne változatosabb: a sétálás és az ugrás ugyanis vajmi kevés. Különösen a futás és a lopakodás hiányzik – utóbbit illett volna rendesen kidolgozni, ha már egyszer a bárdot úgyis a tolvajjal veszik egy kalap alá néhány népszerű szerepjátékban. Kisebb, de említésre méltó hiányosság a párbeszédek irányítása. Néhány kérdésnél lehetőséget kapunk arra, hogy kétféleképpen – szemétkedve vagy kedvesen – reagáljunk beszélgetőtársunknak. Ennyi. Kétféleképpen. Ennél talán cizelláltabb, feleletválasztós megoldást is kitalálhattak volna a készítők, ugyanis – akárcsak a harcrendszer – ez is a véleményem szerint elhibázott „RPG a tömegeknek" koncepciót erősíti, amitől a Bard's Tale kellemetlen, diablós mellékízt kap. (Na, mit fogok ezért kapni Riccótól...)

hack'n'slash Diablo módra

> "A remek humor és a lebilincselő történet ellenére a Bard's Tale sajnos hatalmasat bukott."

Dalban mondom el

Az előbb említetteket leszámítva a játékmenet egyébként gördülékeny és élvezetes. A szörnyek AI-ja, bár nem kiemelkedő, de változatos. Látszik, hogy a buta ellenfelek direkt buták, a többiek viszont rohamoznak, menekülnek, biztos távolságból nyilaznak – talán csak a korrektebb fedezékhasználat és a cselezés hiányzik a repertoárból. Végül a mágiarendszer annak ellenére jó, hogy a készítők ezt sem bonyolították túl – de a harcrendszerrel szemben itt sikerült nem átesni a ló túloldalára. Kalandozásaink során kétféle varázslattal segíthetünk magunknak. Az egyiket mindenféle megtalált varázstárgyból, ereklyéből hívhatjuk elő, viszont minden egyes alkalmazása néhány varázskristályunkba kerül, amelyeket nem találunk túl gyakran – ezért, bár ezek a bűvigék az igazán erős hókuszpókuszok, ritkán fogjuk használni őket. A másik mágiatípust a négy különböző kategóriára

Az ingame átvezető animációk aránylag jól néznek ki

Nagyon vicces...

Tavaly októberben, a játék Xbox-verziójának megjelenése előtti napon az InXile Entertainment tréfásnak szánt sajtóközleményt adott ki, amely alaposan felborzolta a kedélyeket a játékiparban. A nyilatkozat büszkén közölte, hogy sikerült a Bard's Tale-ből a premier előtt az internetre kiszivárgott kalózverziót készíteni, s ezzel a játék végképp bebizonyította, hogy az igazi nagyok közé tartozik. Mivel épp ekkoriban élték virágkorukat a karácsonyi szezon nagyágyúinak kilopott, és a neten közkézen forgó változatai körüli botrányok (a Half-Life 2, a Halo 2 és a GTA San Andreas esetével a BBC-től a Timeson keresztül a CNN-ig minden médium foglalkozott), a bejelentés igencsak érzékeny pontra tapintott. Brian Fargo, a játék hőséhez méltó módon cinikus húzása (külön e-mail címet is kreáltak, ahová a kommenteket várja a cég: shamelessmarketing, azaz gusztustalanmarketing@inxile-entertainment.com) elérte a célját.

A hírt azonnal felkapta a média, és bár minden fejlesztő és kiadó utálta az inXile-t az otromba vicc miatt, csak a Bard's Tale-ről beszélt mindenki akkoriban...

Bard's Tale - a legenda

A Bard's Tale 1987-ben a Brian Fargo által alapított Interplay első igazi nagy dobása volt (addig a csapat csak szöveges kalandjátékokat készített). A bevallottan a Wizardry és az Ultima nyomdokain járó fantasy RPG hatása a mai napig érezhető a műfajon. A játék jellegzetességei a hatalmas feltérképezendő labirintusok, az eredeti fejlődési- és varázslatrendszer, és a szabvány „öld meg a sárkányt, szabadítsd ki a királylányt" típusú feladatoknál jóval mélyebb történeti elemekből építkező sztori volt. Az egyedi hangulatért a vezető programozó Michael Cranford volt a felelős: Michael ugyanis hithű keresztény volt, és a játékot telepakolta bibliai utalásokkal és párhuzamokkal (bár a játékosok nagy része ezt valószínűleg nem igazán vette észre...).

A Bard's Tale, és az egy éven belül megjelent folytatás elsöprő sikert aratott, elindította az Interplayt a világhír, és a játékkiadóvá válás felé, s nagy része volt abban, hogy eljöjjön a számítógépes RPG-k, kilencvenes évek közepéig tartó virágkora. A harmadik rész elkészítésében Cranford már nem vett részt (elment teológiát tanulni a UCLA-re, aztán elvégzett két másik egyetemet; ma egy keresztény internetes portált vezet), de ez sem vált a játék kárára. A csapat kiegészült a designer Michael Stackpole-lal (pár év múlva Star Wars regények írójaként vált világhírűvé) és a zenész Larry Hollanddel (ő később mint programozó, világháborús repülőszimulátorok, és az X-Wing sorozat atyja lett híres). A kiforrott játékot új ötletekkel (utazás más dimenziókba, illetve a földi történelem különböző háborúiba) dobták fel, így készült el minden idők egyik legjobb RPG-je, a Bard's Tale 3: Thief of Fate.

1991-től az Interplay játékkiadóként is elkezdett tevékenykedni, azonban a Bard's Tale név jogait sosem sikerült megszereznie az Electronic Artstól. A negyedik részt ezért kénytelen-kelletlen más környezetbe helyezték át, és Dragon Wars néven jelentették meg – időközben az EA egy gyűjteményes kiadás és a játék szerkesztőprogramjának (Bard's Tale Construction Set) kiadása után lassan leépítette a sorozatot. Évtizedes csend, és az Interplay csődje után aztán Fargo új cége, az InXile vette meg a nevet – plusz a Fallout elődjeként számon tartott Wasteland jogait is – lehet tippelni mi lesz a csapat új játéka...!

Dávid és Góliát küzdelme a papírforma szerint zajlott

osztott dallamok képviselik, amelyeket hangszerünkön játszhatunk, és amelyek alkalmazásának csak újratöltődő manapontjaink szabnak határt. Ezek zöme lényidézés, ezért elsősorban csaták előtt jönnek jól, de akad olyan teremtmény is, aki sötét helyeken fényt áraszt magából, és ezzel a képességével segít nekünk. A játék kezdetekor egyszerre csak egy lényt idézhetünk, de ahogy fejlődünk, újabb és újabb hangszereket fogunk találni, amelyek már több megidézett cimbit is engedélyeznek, a határ pedig a 16-os szám. Jó móka csata előtt magunk mellé idézni egy ütésbíró testört (én csak Bárdos Andrásnak hívom), egy távolról nyilazó cicababát (Bridget Bárdot), egy harc közben gyógyító boszorkányt és még két állatot a színpadias hatás kedvéért... Az így elővarázsolt teremtményeket négy egyszerű paranccsal irányíthatjuk (támadj, gyere ide, maradj ott, maradj hátul), és ez valamelyest enyhíti, de nem menti a harc együgyűségét.

"Brian Fargo nagy visszatérése nem sikerült. Reméljük a következő játékukkal nagyobb sikert aratnak."

Maestro- Music!

A program a konzolos Baldur's Gate Dark Alliance motorjának legújabb verzióját használja, aminek köszönhetően a játékos kellemes 3D terepre és kissé egyszerű, de karakteres modellekre számíthat. Az InXile a játék arculatának tervezésekor a skóciai Orkney-szigeteket vette alapul, ami legendákkal sűrűn benépesített környék, és már több klasszikus fantasy világhoz adott inspirációt. Nem meglepő hát, hogy a skótkockás ruhákban flangáló falusiak hitelesnek hatnak, és mivel a tájelemek (sebes folyó, hajladozó fa, hullámzó fű stb.) is korrekt animációkat kaptak a játékban, él a környezet. Az engine-t próbálgatva talán a kameramozgatás elbírt volna picivel nagyobb szabadságfokot, de ez már csak amolyan kritikusi kötözködés. A zenei betétekre sem lehet panasz, jól esnek a fülnek, viszont ami abszolúte kiemelkedő, az a szinkron. Érzelmekkel teli, jól előadott beszédhangokon szólalnak meg a szereplők és a lények, bármelyik kaland- vagy szerepjáték példát vehetne róla. Egyszer vontam csak fel a szemöldököm, amikor egy medveszerű lény támadt rám olyan hangon, mintha egy átlagember próbálna medvét utánozni – aztán kiderült, hogy a medvelény valójában ember, aki mindenféle bundákba öltözve riogatta a falusiakat...

Game Over előtti pillanatkép

Szóval, nem bárdolatlan játék ez a Bard's Tale. Ugyan bizonyára lesz néhány régi Bard's Tale-rajongó, aki fel fog háborodni a hack'n'slash-elemeken (és joggal fognak felháborodni), a nagy elõd legjobb tulajdonságait megtalálhatjuk az új verzióban is, ráadásul ritka remek humorral körítve. Ha egy picit kifinomultabb harc- és talán játékrendszerrel bírna, lehetett volna belőle olyan klasszikus, mint a nagynevű ősből. Így „csak" egy roppant szórakoztató, a Diablo-klónok felé hajló akció-RPG lett, aminek a poénjaira még sokáig emlékezni fogunk.

Stöki

grafika	21/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	11/15

84%

összhatás 4/5

\+
- Elképesztően humoros
- Remek történet és küldetések

–
- Primitív harc
- Egyszerű beszélgetési rendszer

Diablo 2	93%
NOX	81%
Diablo	96%

Minimum gépigény: P3 1.3 GHZ, 900MB HDD, 64MBVRAM, 512MB RAM

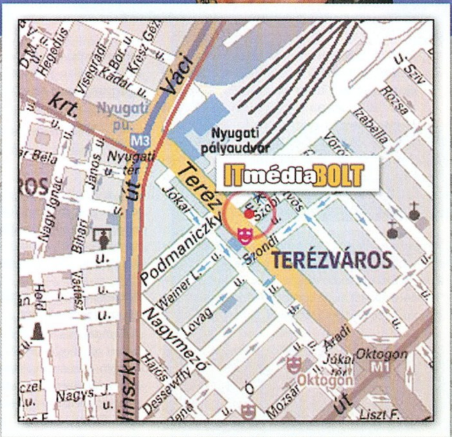
ITmédiaBOLT

Már 2 nappal a megjelenés előtt, 2005. április 13-án megvásárolhatod a legfrissebb PC GURU-t üzletünkben!

VI. ker. Budapest, Teréz krt. 47.

(Nyugati pályaudvarnál a Bluefish üzletében)

Nyitva tartás:
hétfő-péntek: 9-20
szombat-vasárnap: 9-15



Telefon: 06 (1) 888-3421, 22
Fax: 06 (1) 888-3499
www.itmediabolt.hu

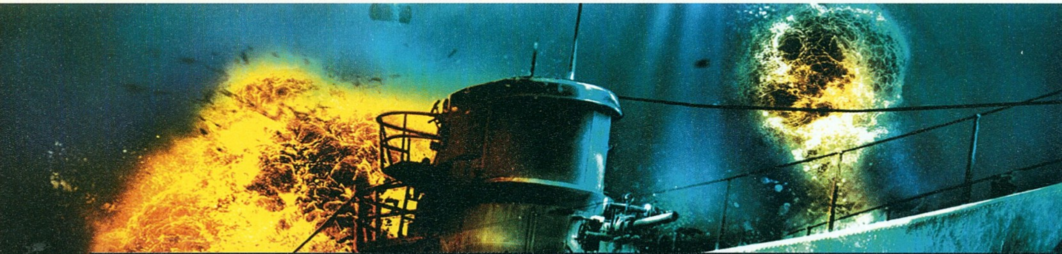
Computer PANORÁMA · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

Vadászat a Vörös Októberre és más színes hónapokra

Dangerous Waters

fejlesztő sonalyst **kiadó** battlefront.com **web** www.battlefront.com



Habár még nem sokat hallottunk róluk, a New England-i Sonalyst cég nem tegnap kezdte a játékfejlesztést. '82 óta készítenek katonai és üzleti szimulációkat, valamint a megrendelő személyére szabott játékokat, ahol a tisztek, menedzserek élesben tesztelhetik és fejleszthetik képességeiket. Témáik a cégbiztonság, bioterrorizmus elleni felkészítés, válságkezelés... Több mint 500 „játék" áll már a hátuk mögött, rendszeresen dolgoznak az amerikai kormánynak és a Newport Haditengerészeti Akadémiának.

Hiába a számítógépes játékoknak ősi kedvenc témája a háború, a haditengerészetre ritkán osztanak főszerepet. Volt ugyan egy legendás Silent Hunter sorozat (micsoda emlékek!) vagy néhány éve a Destroyer Command, mégis, ha fel is tűnnek a hatalmas vasszörnyek néha, nem rájuk épül a játékélmény. A Dangerous Waters ezt a hiányt igyekszik pótolni... a maga kissé elborult módján.

A Dangerous Waters haditengerészeti szimulátor – leginkább a Silent Hunter hagyományait követi, de a népszerű második világháború helyett a jelenkor haditechnikáját állítja főszerepbe. A játékos parancsnoki beosztásból irányíthat rakéta-fregattot, tengeralattjárót vagy éppen repülőt és helikoptert. Ebben rejlik a játék nagy újítása: nem egyetlen harci egységtípust szimulál, egyaránt játszhatóak a víz alatt és a tenger felett harcoló egységek is. Persze minden küldetésben egyszerre csak egyetlen gépet irányíthatsz... de szimultán többet nem is lennél képes, azt garantálom!

> **"Hihetetlenül élethű és összetett szimuláció, kicsit át is esett a ló túlsó oldalára: ez már jóval több, mint játék..."**

Szimuláció mindenek felett

A Danderous Waters nem holmi pipogya akciójáték, hanem keményvonalas szimulátor. Mi sem jelzi ezt jobban, mint az ábrázatomra kiülő csalódott fintor, amikor jó szokásomhoz híven nyitásként mindenféle tutorial vagy kézikönyv nélkül vetettem magam a tálálomra kiválasztott küldetésbe. Tízpercnyi próbálkozás után addig sem jutottam el, hogy tengeralattjárómmal meg tudjak fordulni... Az első kudarcot jó néhány órás tanulás követte. A kézikönyv mellett remek oktató videókat is találtam a játék CD-jén – ha nem ismerem fel bennük a játék grafikáját, bizony azt gondoltam volna, hogy egyenesen az USA Haditengerészeti Akadémiájáról nyúlták le az anyagot. Megtanították a hadműveleti térkép értelmezésére, a szonár és a radar kezelésére, az ellenséges radar- és rádiójelek, hajócsavarzörejek értelmezésére. Senki ne gondoljon itt egyszerű, ikonokkal tarkított minitérképekre és egyéb játékokból ismert kényelmes kezelőfelületre. Ugyan kérem...! Autentikus grafikonok, fehérzajszerű izék táncoltak a szemem előtt. Ugye tudjátok, mi az az oszcilloszkóp? Na, akkor képzeljetek el mintegy ötven ilyen képernyőt vibráló jelekkel, hullámokkal... Nézz rájuk, és jön a kérdés: hol vannak az idegen hajók, melyik ellenséges, merre haladnak? Ugye milyen egyszerűnek hangzik! A játékra a legtalálóbb jellemzést éppen az egyik tutorialban hallottam (bő ötperces masszív oktatóanyagról beszélünk): „...és miután gondosan végighallgattad és megértetted ezt a leckét, képessé válsz arra, hogy sikeresen elsüsd a fegyvereket." Hoppá! Hát nem valami adrenalinpezsgető lövöldözős játék, az már biztos!

> A játékot fejlesztő Sonalyst cég hangstúdiójában készültek a Vadászat a Vörös Októberre Oscar-díjas hangeffektjei, illetve Spielberg Amistad című filmjének hang-utómunkálatai is itt zajlottak.

Online legénység

A Dangerous Watersben egy hajó, tengeralattjáró vagy repülőgép fedélzetén teheted kb. ugyanazt, mint a nagyfiúk az igazi háborúban. Csakhogy a nagyfiúk sokan vannak, mindenkinek bőven van dolga, mert az apró részfeladatok is végtelenül bonyolultak és teljes embert kívánnak. A kapitányon kívül kell lokátorkezelő, szonáros, célpontelemző, tűzvezérlő tiszt, meg még ki tudja hány fontos ember. Ha egyjátékos módban játszod a Dangerous Waterst, ezeket a szerepeket ellátja helyetted az AI (ha akarod), de multiban minden

Ööö... de hol a kilométeróra?!

Ugyan, ilyet a Winamp is tud...

Oké, oké... de mikor lövünk már?

Barátok közt

Bármennyire is fehér hollónak számítanak a haditengerészeti játékok, sikerült összeszednünk négy riválist is a Dangerous Waters számára – érdekes megfigyelni, hogy minden konkurens más-más nézőpontból közelíti meg a tengeri ütközeteket...

Silent Hunter 3

A ma már klasszikusnak számító tengeralattjáró-szimulátor sorozat harmadik része, a Ubisoft gondozásában. A játék a napokban kerül a boltok polcaira, ha minden jól megy, ebben a számban olvashattok róla részletes ismertetőt is. Én még nem láttam, de nagyon várom!

Battlestations: Midway

Magyar fejlesztésű játék a Mithistől. Elég sokat tudok róla, mivel én is dolgozom rajta... Akcióstratégia lesz, PC-re, Xboxra, és PS2-re. Hajókat, repülőket, tengeralattjárókat, anyahajókat irányíthatsz benne stratégiai szinten, akár még a térképen is – de bármikor bele is ülhetsz bármelyikbe, és vezetheted te magad, elmerülve az akcióban. Megjelenés 2005 második felében esedékes.

Modern Naval Battles

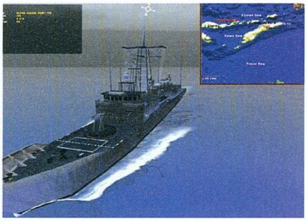
A Battlefront.com égisze alatt készülő játék a második világháború tengeri csatáit kívánja feleleveníteni. A hasonló című kártyajátékon alapul, a játékos flottákat irányíthat benne, vagyis inkább kőkemény stratégiára számíthatunk, nem szimulátorra. A játékkörnyezet 3D-s, az előzetes képek biztatóak, a megjelenési dátumról csak annyi tudható, hogy valamikor idén lesz.

Modern Naval Battles

A Battlefront.com égisze alatt készülő játék a második világháború tengeri csatáit kívánja feleleveníteni. A hasonló című kártyajátékon alapul, a játékos flottákat irányíthat benne, vagyis inkább kőkemény stratégiára számíthatunk, nem szimulátorra. A játékkörnyezet 3D-s, az előzetes képek biztatóak, a megjelenési dátumról csak annyi tudható, hogy valamikor idén lesz.

egyes feladatkörbe beülhet egy-egy hús-vér játékos, akiket összeköt az internet – és jelen esetben még az az elborult vágy a valósághűség iránt, ami ennek a játéknak az élvezetéhez kötelező. Az ellenség pedig lehet egy másik ilyen csapat!

Amióta az eszemet tudom, ilyen játékokról álmodtam. Gyerekkoromban még terveztem is olyan űrhajós játékot, amiben valós időben zajlott volna az



Végre elsüllyeszthetünk valamit!

utazás (legalább a C64 sem unatkozott volna, amíg én suliban vagyok)... Joggal teszitek fel a kérdést: de hol itt a játékélmény? Én is kinőhettem már a naiv gyermekévekből, mert ugyanezt kérdezem: hahó fejlesztők, mi nem haditengerészek vagyunk, nem is kiképzésre váró kadétok, hanem játékosok! Értitek: játékosok! Ergo játszani szeretnénk. Igen, katonásdit, de leginkább a lövöldözős részt... Értem én, hogy kb. három perc kemény munkába kerül, míg egy radarpiszokból megállapíthatom, vajon ellenséges célpont-e, de ezután, kérem szépen, legalább a ravaszt had húzhassam meg én!

Értékelés

A Dangerous Waters elsősorban érdekességként került a Guru hasábjaira. A rendelkezésre álló helyen a benyomásaimat és kalandjaimat írtam le, mivel alapos bemutatására tízszer ennyi oldal sem lenne elegendő. Mélységesen tisztelem az alkotók munkáját és elkötelezettségét, ezért is nehéz pontokkal értékelnem a játékot – már ha beszélhetünk itt egyáltalán játékról.

A Dangerous Waters saját kategóriájában kiemelkedő alkotás. A végletekig realisztikus szimulátorok kedvelői istenként fogják tisztelni a fejlesztőket és ördögként átkozni engem, amint meglátják a pontszámomat. Elnézést kérek tőlük, de nekem most az a dolgom, hogy hétköznapi játékosként értékeljek, hogy figyelembe vegyem, hányan szeretnének majd játszani vele, mennyire élvezik majd, hogyan áll helyt a játékipar kemény konkurenciaharcában. Hogyan? Röviden csak annyit mondhatok: ez a program nem igazán játék, nem mezei játékosoknak való, ezért az értékelésem nagyon nem fair. Sajnálom.

-nyúl-

grafika	10/25
zene	08/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

72%

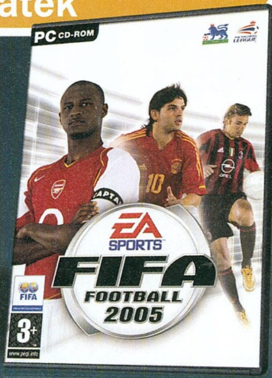
\+ Minden határon túlmenően aprólékos, realisztikus és összetett játékmenet

\- Minden határon túlmenően aprólékos, realisztikus és összetett játékmenet...

Minimum gépigény: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 590 MB HDD

Destroyer Command 79%
Silent Hunter 2 80%
Jane's Fleet Command 75%

Lothar Matthaus által dedikált FIFA 2005 nyereményjáték



06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni Lothar Matthaus által dedikált FIFA 2005 játékot, valamint további két EA Sports ajándékcsomagot, nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Melyik válogatott színeiben játszott a magyar csapat szövetségi kapitánya Lothar Matthaus?

A, Angol
B, Német
C, Olasz

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

Neo a démonvadász...

CONSTANTINE™

fejlesztő bit studios kiadó thq web www.bitstudios.com

A brit Bit Studios lassan húsz éve végzi napszámos munkáját, aminek keretében sikervárományos filmekből készítenek játékátiratot. Eddig szinte kizárólag konzolon tevékenykedtek, hozzájuk köthető a Die Hard Vendetta, a Rogue Ops, vagy régebbről a Ghostbusters játékváltozata is. Mit ne mondjak, van jó néhány más konzolfejlesztő cég, akinek sokkal jobban örülnénk, ha végre tiszteletüket tennék PC-n...

Démoni kreatúrák a pokolból, és még ki tudja honnan. Csápok, agyarak, pikkelyek és minden, ami csak kell a fehérnemű összepiszkításához. Nem, ez még nem a Doom3 küldetéslemeze, csupán a Constantine című film játékátirata, azoknak, akiknek Keanu Reeves után szabadon kedve támadna leutánozni a mozivásznon látott nagyüzemi démonvér-ontást. Az átlagosnak mondható film interaktív változata a filmhez azonos minőséget tartogat számunkra, így rajongóknak mindenképp érdemes a sokadszori megtekintés helyett inkább a programot szemügyre venni...

A hazai mozik április 7-étől játsszák a nálunk Démonvadász alcímmel megtoldott Constantine című filmet. Keményvonalas képregény-rajongóknak bizonyára nem ismeretlen John Constantine neve, ugyanis a külföldi képregény-kínálatban már több mint másfél évtizede találkozhatunk vele. A Hellblazer sorozat a mai napig több mint kétszáz részt élt meg, így a Warner Bros időszerűnek látta, hogy ha már olyan hősök, mint Pókember vagy

Nem vagy te kicsit szemtelen...?

Batman is kaptak filmváltozatot, akkor a láncdohányos démonvadász Constantine is betegye lábát a mozikba. Mivel pedig képregényhősös film nem maradhat játék nélkül (legyen az akár olyan kétes értékű játék, mint a Hulk vagy a Catwoman), a THQ ki is adta az ukázt a Bit Studios jó munkásembereinek, hogy ugyan üssenek már össze valami kis szerény akciójátékot, ha már amúgy is jártasak filmadaptálás terén. Nos, ami engem illet, bennem meghűlt volna a vér, ha a film megtekintése után kellett volna valami használható, eredeti ötlettel előállnom, hogyan is lehetne mindezt épkézláb játékként monitorra vinni. Úgy látszik, a Bit Studiosnál sem dolgoznak nálam sokkal kreatívabb emberek, mert ilyen alap-

A Pokol úgy néz ki, mint a nyócker?

anyagból ők sem tudtak többet összehozni, mint egy közepes, Max Payne-szerű akciójáték.

John, az új Max

Mr. John Constantine, és maga a játék hangulata is kísértetiesen emlékeztet a játékosok által jól is-

> ["Közepes filmből közepes játék készült - kevés plusz energiával és ötlettel mindkettő jobb lehetett volna."]

mert cinikus, magába forduló zsaru, Max Payne alakjához. John viszont Maxszel ellentétben nem időlassításra képes, sőt a másik Maxszel (a Carmageddonos Max Damage) ellentétben még csak tömeges autós gázolásokat sem szokott rendezni. Constantine barátunk fiatalkorában megkóstolta a klinikai halál állapotát, s azóta, a kínos élménynek köszönhetően látja az emberekben megbújó démonokat, és képes látogatást tenni a pokolba is. Minderre és számos fontos részletre csak a film megtekintése után derül fény, így a játékot is csak a film ismeretében tudom ajánlani – már csak azért is, mert nem jelenetről jelenetre követi végig a vásznon látott eseményeket, mint mondjuk a Gyűrűk Ura alapján készült akciójátékok, hanem kiegészíti a filmet, amolyan Enter The Matrix-szerűen.

Átlagos, konzolos gyökerű akciójátékhoz hűen a Constantine-ban hősünk rendelkezésére áll egy hatalmas sörétes puska, egy pár pisztoly, és ezekhez hasonló fegyelmező alkalmatosságok. Ezek szorgos használatával kell az eseményeket külső nézetből irányítva a hordákban ránk támadó, de többnyire ügyefogyott és lassú démonféleségeket a másvilágra küldenünk (vagy hová is, ha már alapból onnan jöttek...?). Célzás, lövés, hörgés, manapontok begyűjtése, lőszer magunkhoz vétele, majd ezen folyamat ismételgetése a győzelemhez vezető tömör, de a játék menetét tökéletesen leíró útmutatás. Szerencsére a monoton démondarálást pár érdekességgel megpróbálták feldobni a fejlesztők – felemás sikerrel. Megfelelő manamennyiség esetén (melyet a kinyiffantott lényekből pótolhatunk) különböző támadóvarázsla-

Ej-ej Neo, mióta elhagytad a napszemüvegedet, már a bunyó sem az igazi

tokat hajthatunk végre, melyek többnyire durva, és/vagy több ellenfélre ható hatást eredményeznek, ha megfelelő sebességgel tudjuk lenyomni a nyakatekert billentyűzetkombinációkat (plusz élmény az ezzel járó sejtelmes latin szent szavak elhangzása). További apró ráadás, hogy egyes szörny felszeletelése némileg összetettebb harcmodort igényel, például csak szenteltvízzel való meglocsolás után tudjuk megsebezni őket. Ötletes, hogy a két világ (a Föld és a Pokol) közötti teleportálások során néha az egyik világbéli tevékenységünkkel közvetlenül tudunk hatni a másik helyszínre is – bár itt ne Day of the Tentacle szintű bűvészkedésekre, csak egyszerű ládatologatásra kell gondolnunk.

Tiszta akció, semmi több

Egyéb játékstílusokból származó elemek programba zsúfolására sajnos már nem tellett a fejlesztőktől, így például még a third person akciókban szokásos ugrabugrálással sem kell bajlódnunk, mert láncdohányos főszereplőnk az ilyen részeket automatikusan maga oldja meg. Komolyabban gondolkodtató részekre se kell számítanunk: még a főellenségek ellen alkalmazandó taktika kitapasztalása sem fogja különösebben megdolgoztatni a szürkeállományt. Hasonlóképpen ál-lunk az akciórésszel is: aki már játszott valaha kettőnél több akciójáték-kal, nyugodtan tegye nehéz fokozatra a kezdőbeállítást, ellen-kező esetben lehetséges, hogy nem fog sokkal tovább tartani a játék végigvitele, mint amennyi időt a moziban töltöttünk a film miatt (bár egy-két kapcsolót néha idegesítően sokáig keresgélhetünk, ha nem vagyunk elég figyelmesek).

Mindezen átlagos jellemzők ellenére a készítők azért elrejtettek pár apró figyelmességet, poént is a játékba. Jópofa például a gyors fordulás képessége: a száznyolcvan fokos irányváltás tozáskor főhősünk látványosan meglendíti fegyverét, és az idő is lelassul egy másodpercre. Néha ügyesen megrendezett, előre scriptelt jelenetekkel találkozhatunk, például jól néz ki, ahogy a pokolban a tüzes fuvallat elfújja az utunkból az autókat; de hasonló, hangulatot feldobó apróság, hogy ha kicsit békén hagyjuk Johnt, azonnal kihasználja az alkalmat és rágyújt egy cigire.

A játék kinézetén ugyan látszik, hogy itt bizony a konzolos verziókra koncentráló multiplatform fejlesztésről van szó, de még a sokszor ismétlődő, átlagos minőségű textúrák is egységes és hangulatos világot képesek szemünk elé varázsolni, mely a hasonszőrű filmátirat-játékok fölé emeli a Constantine-t. A különböző leméazárolandó lé-

Hello. Egy Smith nevű palit keresek

nyek terén már több kifogásolnivaló van: nem csak lassan és ügyefogyottan mozognak, de elég gagyin is néznek ki (bár igazság szerint még a film előre renderelt démonjai is alig veszik fel a versenyt a Doom 3-ban látott rusnyaságokkal). A program audio része szintén igen felemásra sikerült: a zenék többnyire jól eltaláltak, pattogósak, a kórus pedig nagyon jól illik a pokoli, misztikus hangulathoz, de a szereplők mondanivalója és beleélése – Constantine-nal az élen – kritikán aluli: mintha egy nyolcvanas évekből származó, rossz hangalámondásos kalóz-videokazettáról kerültek volna elő.

Összességében a Constantine játéknak nagyjából olyan, mint a film volt filmnek: nem kell világmegváltó játékra számítanunk (ezt a feladatot inkább a főszereplőre bízzuk), de akinek tetszett a mozi, annak érdemes lehet próbát tennie a játékváltozattal is. Egyszerű adrenalinpumpáló akciójáték, se több, se kevesebb.

Greg

A FILM

Az elmúlt évek képregény-adaptációihoz hasonlóan a film jó rajtot tudhatott magáénak az amerikai mozikban. A premier hetén egyedül a Will Smith-féle Randiguru előzte meg jegyeladásokban (bár ebben nagy szerepe volt a hatalmas marketingkampánynak is, melynek keretében 2,5 millió dollárt fizettek ki az amerikaifoci-bajnokság döntőjének szünetében vetített Constantine előzetesért).

A több mint 200 epizódot megért Hellblazer képregény történetét, illetve a főszereplő karakterét a forgatókönyvíró és az elsőfilmes rendező, Francise Lawrence erősen átdolgozta, közönségközelibbé és emészthetőbbé tette. A tervet nem igazán koronázta siker: a rajongók a változtatások miatt morgolódnak, az egyszerű mozinézők pedig szimplán amiatt, mert a Constantine néhány látványos jelenettől eltekintve elég unalmas és semmitmondó. Ami mégis megmenti a filmet, az a főszereplő duó, Keanu Reeves (Mátrix, Az ördög ügyvédje) és a csodálatos Rachel Weisz (Az ítélet eladó, Szigorúan bizalmas) színészi munkája. Főleg, mint a tüneményes hölgy nagy tisztelője, bátran állítom, hogy mindketten pályájuk egyik legjobb alakítását hozták ki magukból. Érdekes egyébként, hogy hollywoodi karrierjük kezdetén, kilenc éve, a Láncreakcióban már láthattuk egymás mellett őket – látványosan sokat fejlődtek azóta mindketten.

grafika	16/25
zene	09/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	08/15

66%

összhatás 3/5

+ Egyszerű de szórakoztató játékmenet
+ Jópofa apró hangulati elemek

- Gyengécske grafika és hangok
- Semmi jelentős újítás

Max Payne	92%
Max Payne 2	89%
Punisher	54%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 128 MB RAM, 32 VRAM, 800 MB HDD

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
THE SITH LORDS

fejlesztő obsidian kiadó lucasarts web www.lucasarts.com/games/swkotorsithlords

VÉGIGJÁTSZÁS...

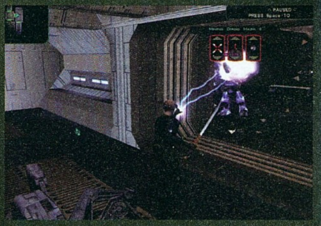
Előző számunkban már nyújtottunk némi segítséget a KOTOR 2-höz, többek között lerántottuk a leplet a fénykardkészítés összes titkáról, és társaink gondolkodását is megismerhettétek. Most azonban eljött az idő, hogy végigjátszást közöljünk a Sith Lordshoz – azt azonban előrebocsátanánk, hogy ez nem a játékost lépésről lépésre kézen fogva vezető leírás, hanem leginkább az alapokra, a főbb feladatokra koncentráló segítség (az elején kicsit részletesebb, hogy mindenki belejöjjön). Mivel tengernyi mellékes kaland vár ránk, ráadásul nagyon sok függ attól, hogy az Erő melyik oldalán kalandozunk, több száz oldalra lenne szükség a teljes végigjátszáshoz. Azonban ha valakinek lenne konkrét kérdése (az utóbbi hetek tapasztalatai alapján rengetegen vagytok így), nyugodtan írjon a mentoov@pcguru.hu címre, mindenre megpróbálunk válaszolni. Ha a karakterekkel kapcsolatban van valakinek kérdése (pl. hogy kit hol és hogyan lehet jedivé változtatni), annak ajánljuk előző számunkat, ahol minden információ megtalálható ehhez.

Prológus

Az Ebon Hawk fedélzetén játszódó gyakorlópályán T3-at (és rendkívül rövid ideig egy 3C-4D nevű robotot) irányítva tanulhatjuk ki a játék alapjait. Aki végigjátszotta az első részt, átugorhatja, de szerintem érdemes ezt is végigjátszani, mert érdekes és nem tart sokáig. Fő feladatunk a hiperhajtómű megjavítása, ehhez öt alkatrészt (parts) kell összeszednünk. A gyűjtögetés során az űrhajó külső páncélját is be kell járnunk, végül egy aknával berobbanthatjuk a motorhoz vezető utat.

Peragus II

A legfőbb feladatunk itt a menekülés, azaz a visszajutás az Ebon Hawkra. Ez rengeteg másodlagos feladattal is jár, például le kell töltenünk a meteormező aktuális térképét, hogy ne robbanjunk fel azonnal. De ne szaladjunk a dolgok elébe! Először csodáljuk meg hacukánkat, majd a következő teremben kezdjük meg a galaxison átvezető harácsoló-hadjáratunkat: a számítógépet használva nyissuk ki a raktár és a hullaház ajtaját. Mindent pakoljunk, ki, ismerkedjünk össze Kreiával, majd haladjunk szépen tovább.



Peraguson robotokkal kell harcolni

Nyírjunk ki minden droidot, fosszunk ki minden tárolót, és amikor megkapjuk, vegyük kézbe a vibrokardot. A nagy teremben, ahol szintet lépünk a droidirtástól, a központi számítógépet használva szüntessük meg az erőteret, és barátkozzunk össze Attonnal. Ezt követően használjuk megint a gépet, és beszéljünk T3-mal. Ekkor következik egy rövid rész a kis

robottal a főszerepben – gyűjtsünk össze mindent, majd a rámpa alján talált aknával robbantsuk ki a fenti ajtót. A számítógépet javítsuk meg és nyissuk ki a Fuel Depot ajtaját. Innen menjünk tovább az egyetlen úton, a számítógépnél nyissuk ki az adminisztrációs szint ajtaját is – és vissza is váltunk a főhősre.

Iramodjunk le a T3 által kinyitott ajtón a bányába, szedjünk fel minden felszerelést, és verjünk le minden droidot (először a többit gyógyító, repülő fajtát). Amikor mindent felderítettünk, menjünk ki az egyetlen kijáraton. Itt egy HK-50-es droid vár ránk, és elmondja, hogy a kijutáshoz szükségünk lesz a jelszóra, méghozzá a (már halott) biztonsági tiszt által elmondva. A szomszéd szobában van egy hangrögzítő (sonic imprint sensor), azzal menjünk vissza hozzá, és vegyük rá, hogy a jelszó egy részét elmondja (ha magas a Persuade képességünk, a teljeset is kiszedhetjük belőle). Verjük le az egyre nagyobb droidokat, majd a kijáraton menjünk fel a legelsőként bejárt szintre. A Security Deskből megszerezhetjük a jelszó második részét. Menjünk tovább a turbóliften keresztül. Itt az első megtalálható konzolból kiszedhetjük a jelszó utolsó részét, és kinyithatjuk a zsilip ajtaját. A zsilipnél van egy űrruha, azt vegyük fel, majd menjünk ki Peragus külső részére. Menjünk végig az úton, amíg el nem jutunk a hálótermekhez.

tt derítsünk fel mindent, majd a Shift Assignment számítógépnél valamilyen módon (repair vagy computer skill használatával, esetleg széttörve) nyissuk ki a hálótermeket, és eresszük le a mérgezett levegőt. Itt szedjünk össze mindent (sok lesz!), majd a számítógépnél oldjuk meg a könnyű feladatot (a pötty 1-et, az X 5-öt, a – 10-et jelent). Menjünk tovább, derítsünk fel mindent, majd Coorta teteménél üssük be az imént kapott jelszót. Amikor nem működik, próbáljuk meg fordítva (7, 5, 13, 17, 3).

Fent csatlakozik hozzánk Kreia és Atton, és miután legyőztük a HK-50-et, megkapjuk HK-47 egyik alkatrészét. Innen menjünk át a nemrég érkezett hajóra, a Harbingerre (a központi terem DNy-i részéről nyílik az átjáró). A Harbingeren a hídról megszerezhetjük a szükséges meteortérképet, ínnentől pedig már csak mindent fel kell derítenünk, le kell csapnunk a Sith bérgyilkosokat, és végül átmenni a legénységi részbe. Itt nézzünk be minden szobába (a sajátunkból egy hasznos tárgyat szerezhetünk), majd távozzunk a turbóliften. Itt összefutunk Darth Sionnal, de nem kell megküzdeni vele – ezt a feladatot Kreia átvállalja. Inkább menjünk tovább, a számítógépekkel nyissuk ki az ajtókat, és távozzunk az üzemanyag-vezetéken a bázisra.
Miután T3 csatlakozott, kutassuk át a kupacokat, az egyikben a 25-ös hangár nyitásához szükséges cucc van – végre leléphetünk a Peragusról! Menjünk is be a hangárba, szedjük fel a cuccokat a ládák közül, majd szálljunk be az Ebon Hawkba. Itt egy minijátékban ágyúval kell lőnünk a Sith-eket, majd a maradékkal normális módon megküzdeni (ha sok XP-t akarsz, ne lőj le egyet sem). Bármilyen módon távozunk az állomásról, az felrobban, mi pedig utazhatunk a Telosra.

Citadel Station

Amint megérkezünk, azonnal lesittelnek minket, a hajónkat és T3-at pedig elkobozzák – szép kezdetek... Miután azonban legyőztük a ránk támadó droidot, szabadon engednek, és saját kis lakrészt kapunk. Meditálás közben bejelentkeznek az ithoriaiak, valamint az első részből ismerős Czerka ügynökei – az előbbi lényegében a jó, a másik a gonosz oldalt jelenti.
Távoztunkban nézzünk körül mindenhol, ahová csak be tudunk jutni, néhány tárgy és mellékküldetés vár ránk. Ha végeztünk, ideje megszerezni a felszerelésünket, ehhez menjünk le a 81-es szintre (most a 82-esen vagyunk). Itt nézzünk körül mindenhol, majd menjünk be a rendőrörsre, és szerezzük vissza a cuccainkat. Grenn parancsnok több küldetést is adhat. Derítsük fel a kantin idegenek lakta világát, és beszéljünk a feketekereskedelmet folytató árussal is, mert ők is megbíznak minket néhány feladattal; lesz tennivalónk, az biztos! Ezek végeztével választás elé nézünk: vagy a Telos bolygót újjáéleszteni vágyó ithoriaiaknak, vagy a kizsákmányolást erőltető Czerka vállalatnak dolgozunk.

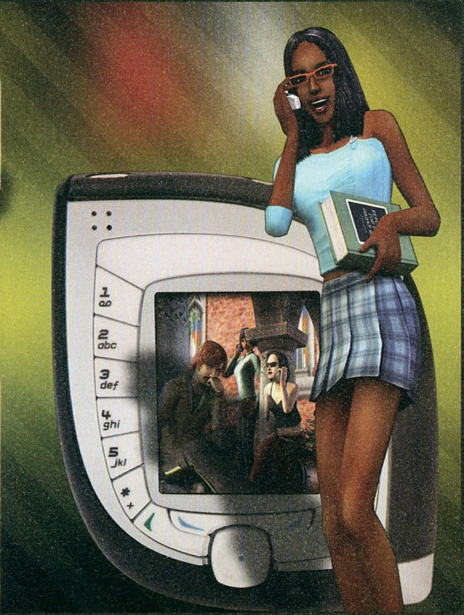
Érdemes versenyezni, jók a díjak

PC GURU
SMS hírlevél
Ha az akarod, hogy mindig utolérjenek a hírek!
Ha nem szeretnél lemaradni egyetlen PC GURU-s rendezvényről sem!
Ha mindig képben akarsz lenni!

Küldd el SMS-ben a PGINFO kódszót a 06-90-624-426-os telefonszámra, amellyel megrendeled szolgáltatásunkat. Minden héten 2 SMS-t küldünk a PC GURU híreiről, rendezvényeiről egy hónapon keresztül.

A szolgáltatás díja: 240 Ft + Áfa (300 Ft)
A regisztráló hozzájárul ahhoz, hogy a későbbiekben SMS, MMS értesítéseket kapjon az adott témához fűződő szolgáltatások kapcsán. Ha nem kívánsz ilyen értesítéseket kapni, kérjük jelezd ezen igényed az ügyfélszolgálatunkon.
Ügyfélszolgálat: (06 1) 413 0856
ugyfelszolgalat@mfactory.hu

A GURU LEGYEN VELETEK!



Érdekességek a Citadel Stationön

A Grenn által kitűzött vérdíjakat könnyedén begyűjthetjük. Az Escaped Criminals küldetésben keresett két figura a Czerka irodában van, de innen elmenekülnek, és csak a bolygó felszínén kaphatjuk el őket (vagy hazudunk Grennek). A False Batu küldetés teljesítéséért a hármas dokknál levő duros-szal beszélgessünk el, ő árulja el, hogy merre hajózott el a bérgyilkos. A Batono Has Vanished küldetés kicsit összetettebb. A dokkoknál levő egyik Czerka-őr küld el minket Lorsóhoz, aki viszont Chodóhoz továbbít. Ő árulja el Batono lelőhelyét, ahonnan végül biztonságba vagy a halálba kísérhetjük a fickót.

A Teloson beszállhatunk a fegyvercsempész iparba is. Miután megtaláltuk a módosított fegyvert, Samhan Dobo, az egyik kereskedő adja a megbízásokat. A bachani növényt az ithoriai Vivariumból szerezhetjük meg (meggyőzéssel vagy hackeléssel mehetünk be), a pajzs prototípusa az ithoriaiak dokkjában van (meggyőzéssel vagy harccal juthatunk be), a gyógyszerek pedig a lakónegyed nyugati szárnyában, az orvosi állomáson (itt ölnünk kell). Innen már csak az örökön kell átverekednünk magunkat, akik a dokkokra vigyáznak. Ha feldobjuk Samhant Grennél, vele kell megküzdenünk, de ezért persze jellemünk jó irányba mozdul el.

Jöjjenek előbb az ithoriaiak feladatai: őket a 82-es emelet nyugati szárnyában találjuk, Chodo adja a feladatokat. Először a 0126-os szintről kell egy droidot visszavezetnünk megbízónknak, ehhez csak néhány ellenfelet kell leverni. A második feladat a Slusk nevű fickóval való beszéd – az ő lelőhelyét a kantinban lebzselő Luxa árulja el. Ha beszéltünk vele, menjünk az Exchange (82-es szint, keleti szárny) irodáiba, verjük le a támadókat, majd döntsük el, miként bánunk el a vezetőkkel. Ha végeztünk, mondjuk, hogy nem kérünk jutalmat: erre az még nagyobb lesz! A következő feladat összetettebb: menjünk a kantinba, ahol Corrun Falt ad egy tippet, ha meggyőzzük vagy lefizetjük. Innen irány Odo Chano droidboltja, ahol a legegyszerűbb megoldás, ha a segítségéért kért 2500 kreditet elkérjük az ithoriaiaktól. Ha megkapta, amit akart, irány a Czerka irodája, ahol adjuk a megbízást a droidnak, és jöhet is egy különleges rész: a B-4D4 nevű droidot irányítva kell eljutnunk a Czerka mainframe számítógépéhez, ahonnan le kell töltenünk az adatokat. Az utolsó feladatot sosem fogjuk végrehajtani, mert a dokkoktól visszahívnak minket egy vad Czerka-támadás miatt. Irtsunk ki mindenkit, a Vivariumban levő Mozától marjuk fel a kulcsot, és menjünk beljebb, hogy elintézhessük a maradék zsoldost. Ha végeztünk, Chodo elárulja, hogy miként juthatunk le a bolygó felszínére –irány a dokk!

Ha a Czerka mellé állunk, a Lorso által adott első feladat ugyanaz: a dokkoknál ki kell irtanunk ugyanazokat a támadókat, majd a droidot hazaküldeni – csak ebben az esetben éppenséggel a Czerka-központba. A második feladat az Exchange-vezér Slusk kinyírása, ám ehhez több dolgot meg kell tennünk a szükséges információkért a kantinban levő Luxának. Először egy kis fegyvercsempészet: el kell mennünk egyedül a Med Baybe (82-es szint, nyugati szárny), majd onnan a keleti szárny B2-es lakásába. Itt megpróbálnak kinyírni minket – ne hagyjuk! Térjünk vissza Luxához, verjük át, hogy megtarthassuk a pénzt. A második feladat legegyszerűbb megoldása, ha leöljük Opo Chanót. Ha ezt megtesszük, Luxa bejuttat minket Sluskhoz. Menjünk is az Exchange-bázisra, és végezzünk mindenkivel, beleértve Luxát is... Ha megvagyunk, sétáljunk vissza a Czerka épületébe, és meséljük el Lorsónak milyen ügyesek voltunk – és megnyílik a bolygóra vezető út.

Telos

Talán nem meglepő, de gépünket lelövik, még mielőtt leszállhatnánk... Miután magunkhoz térünk, találkozunk Bao-Durral, egy igen szimpatikus ka-

Bao-Dur a Teloson csatlakozik

rakterrel, aki be is áll mellénk a partiba. Érdemes berakni a csapatba Atton helyére, majd nekiállni felderíteni a teljes térképet. Találkozunk vadállatokkal és agresszív zsoldosokkal, viszont az elaknázott területeken némi kincsre is bukkanhatunk. A következő területen rengeteg akna vár ránk (egyedül lopakodva gond nélkül felszedhetjük őket) és még több zsoldos. Óvatosan haladva tisztítsuk meg a területet, szedjünk fel minden cuccot, végül menjünk le a régi katonai bázisba.

Itt két dologra figyeljünk: Bao-Dur szedje le az erőtereket és a furcsa faragású padlóra ne lépjünk, mert mérges gáz kerül a levegőbe. Amikor megtaláljuk az ürsiklót, még nem tudunk elrepülni; előbb be kell indítani a reaktort, majd kinyitni az ajtókat (hogy ne legyen egyszerű a feladatunk, a reaktorhoz tartozó kódokat is meg kell találni). Ezt végezzük el, majd térjünk vissza a siklóhoz, és távozzunk.

Szerencsénk továbbra is kimenőn van, megint lelőnek minket, ráadásul pontosan egy kupac bérgyilkos-droid elé pottyanunk. Daraboljuk fel őket, és a romjaikból halásszuk elő HK-47 második alkatrészét. Ez után lemehetünk a kis ajtón át Atris rejtett bázisára. Miután beszéltünk Atrisszal és szolgálóival (a nála levő régi fénykardunkat nem szerezhetjük meg), felderítettük a teljes barlangrendszert és kiszabadítottuk Kreiáékat, beszélgessünk el Handmaidennel is, aki beáll hozzánk pár perc múlva, ha férfi karakterünk van. Már csak fel kell mennünk az Ebon Hawkra, és végre szabadon járhatjuk be a galaxist!

T3-nak köszönhetően (elcsórta egykori tárgyalásunk holofelvételét) megvannak a célpontjaink: a minket elítélő jedi mestereket kell a Dantooine-on összegyűjtenünk (vagy ha a sötét úton járunk, megölnünk). Szabadon választjuk ki, hogy a négy bolygót milyen sorrendben járjuk be – a legkönnyebb, ha jó jediként a Dantooine, gonoszként pedig a Nar Shaddaa az első állomás. Az Onderont semmiképpen ne hagyjuk utoljára, azt a szerepet inkább a Korriban töltse be.

Dantooine

Mint azt valaki találóan megjegyezte egy fórumon: ez az első bolygó, ahová nem zuhanunk, és ahol magunknál vagyunk megérkezéskor – azaz a szabadság otthona. Legfőbb feladatunk itt a Vrook nevű jedi mester megtalálása, aztán jellemünktől függően következhet a beszélgetés vagy a halálig tartó küzdelem. Ahhoz, hogy Vrook nyomára akadjunk, be kell jutnunk a romos jedi bázisra, majd fel kell keresnünk a Crystal Cave-et, végül részt kell vennünk Khoonda ostromában – természetesen szabadon választva, hogy a fal melyik oldalán.

Leszállás után menjünk be a hatalmas épületbe (a Matale család rezidenciája volt az első részben), és beszéljünk Terena Adaréval, a településcsökevény vezetőjével – ő adja meg az engedélyt a Jedi Enklávé felderítésére (itt bent kaphatunk jó pár küldetést). Miután mindenkinek meghallgattuk az óhajait, induljunk el a romokhoz, és gyorsan ugorjunk be a kilrathok által lakott barlangba. Irtsuk ki őket, és arassuk le a kristályokat. Derítsük fel az egykori jedi bázis romjait, minden sarokba kukkantsunk be, mert sok jó cuccot találhatunk.

Miután leszedtük a jedi épület folyosón járkáló laigrek szörnyeket, engedjük ki az egyik szobába bezárt Jorrant – ha később felkeressük őt a táborban, 1000 kreditért megvehetjük tőle a második fénykard-alkatrészt. Ekkor valószínűleg már láttuk Visas jelenetét, így érdemes felmenni a hajóra és legyőzni, mert ezután kapjuk meg a harmadik alkatrészt, amiből Bao-Dur összerakja szupertápos fegyverünket.

Érdekességek Dantooine-on

Khoonda épülete mellett van egy Akerre nevű droidkereskedő, tőle szerezhetünk (pénzért, vagy hullarablás útján) két Thorium Charge-ot, amelyeket a Korribanon és a Dxunon használhatunk fel.

A csata kimenetelét kizárólag az dönti el, hogy megnyerjük-e a végső küzdelmet, de dolgunkat tucatnyi módon megkönnyíthetjük. Jellemünktől függően a következő dolgokat tehetjük meg: felbérelhetünk a miliciába embereket (Suulsta, Akerre, Jorran, Dillan), meggyőzíthatjuk a katonákat, megjavíthatjuk vagy elronthatjuk a Medlab Droidot és a harci droidokat, bármilyen módon átprogramozhatjuk a kinti örágyúkat, eltorlaszolhatjuk vagy kinyithatjuk Khoonda bejáratát és persze felszedhetjük az aknákat, vagy újakat rakhatunk le (nem számít a fajtájuk). Ha túl gyengék vagyunk Vrookhoz, az is elegendő, ha felvesszük a Crystal Caveből a nevünkkel jelzett kristályt, és elhúzunk Nar Shaddaara, és majd később számolunk le a fickóval.

Mindenképpen kutassuk át a Disciple mellett levő zsoldosok hulláit, mert a náluk levő datapad mozdítja tovább a történetet. Ha ez megvan, fussunk vissza a Crystal Cave-be, ott tartják fogva Vrookot. Intézzük el saját szájízünk szerint a zsoldosokat és Vrookot (itt még nem lehet megölni), majd döntsük el, ki mellé állunk a közelgő harcban: a bé-

kés falusiakat, vagy a kapzsi zsoldosokat segítjük-e. A barlang kijáratánál összefutunk a zsoldosvezérrel, aki megpróbál minket meggyőzni. Mivel ha nekik támadunk, minden bizonnyal elhullunk (ha ez az első bolygónk), még a jóknak is érdemes látszólag beadniuk a derekukat. Akárhogy is döntöttünk, menjünk le Khoondába, beszéljünk a vezetővel, aki a segítségünket kéri. Dolgozzunk saját belátásunk szerint, majd indulhat a haddelhadd (előtte érdemes menteni)! A csatában vagy a zsoldosokat, vagy Vrookot öljük le (utóbbi sokkal-sokkal nehezebb, igazi esélyünk akkor van, ha fénykarddal, Jedi Guardianként játszva támadunk, vagy ha sikerül elmenekülni előle, és lerakni pár aknát). Akárhogy is, markoljuk fel a jutalmunkat (a sötét

■ **A végső csata igen kemény**

oldalon ez sokkal nagyobb – ha megvan a Dominate Mind képesség, 12 000 kredit is lehet!), és mehetünk tovább a szabadon választott következő bolygóra.

Nar Shaddaa

A galaxis bűnözőinek legalább a fele ezt a bolygót vallja otthonának – és nagy részükkel találkozni is fogunk. A célunk itt is az, hogy megtaláljuk a rejtőző jedi mestert, Zez-Kai Ellt. Erre csak úgy nyílik módunk, ha felfigyel ránk a galaxis egyik legnagyobb bűnszövetkezete, az Exchange. Ezt vagy az emberek nagyüzemi méretű megsegítésén keresztül, vagy az Exchange módszeres támogatásával érhetjük el. Azt, hogy mennyire figyelnek ránk a gonoszok, egy Kallah-Nah nevű figurától tudhatjuk meg bármikor, aki a szórakoztató negyedben tanyázik (ha nagyon nem akar felfigyelni ránk a banda, szintén Kallah-Nah a megoldás: 2000 kreditért mindenhol rossz hírünket kelti).

A feladatunk rengeteg mellékküldetés megoldása lesz, íme azok, melyek felkeltik az Exchange dühét: Galactic Reunification (a nej a menekültek között van), Fassa's Freighters (adjunk áramot a második pilonnak, majd fussunk oda, és állítsuk be a következőket: Silver Zephyr, Alakandor, Toorna's Profit), Vogga's Hoard (ha női karakterünk van, ő is táncolhat, de bármelyik lányt elküldhetjük popsit rázni). Az is sokat segít, ha megöljük Saquesh-t.

Ha a sötét oldalon vagyunk, egyszerűbb a dolgunk: vegyük rá Lootrát, hogy csatlakozzon az Exchange-hez; Nadaa-t, hogy adja el magát a bűnözőknek; el kell pusztítanunk a swoop versenyző droidot; és meg kell győznünk a menekülteket, hogy adják fel a harcukat. Emellett rábeszélhetjük a beteg fickót az öngyilkosságra, és amikor rabszolgákra vadászó gengszterekkel találkozunk, segíthetünk nekik eladni az áldozatokat.

Érdekességek Nar Shaddaa-n

Csak idősebb játékosok emlékezhetnek rá, de az első Star Wars FPS, a Dark Forces egyik legjobb, legizgalmasabb pályája is ezen a bolygón játszódott!

Az Ebon Hawk egy Red Crescent nevű kisebb trandoshan bűnbanda leszállóhelyén tanyázik, és arról, hogy ők megérkeznek, egy átvezető jelenetből értesülünk. Ha ilyenkor visszamegyünk, a hajó körül, és magán a hajón is harcolnunk kell velük. Megölhetjük az összeset, ha nagyon gonoszak vagyunk, rabigába is hajthatjuk őket, ilyenkor bizonyos időközönként fizetnek, ha beszélünk velük a kantinban.

A Denben az a megoldás a Pazaak kupa elnyerésére, ha mindenkit háromszor legyőzünk, de a trükkösek más módon is eljuthatnak a csúcsra. A droidot átprogramozhatjuk, a twi'lek lányt Atton sármja térítheti el, az embert pedig mutassuk be a kint várakozó pénzbehajtóknak. Ekkor jöhet a bajnok, akit az Erő segítségével vehetünk rá, hogy veszítsen…

A fentiek mellett persze rengeteg más küldetést is találhatunk, jószerivel minden lakos megkér minket valamire. Amint legyőzzük a hajónkra rejtőzött trandoshanokat, jó eséllyel kapunk egy üzenetet: a Visquis nevű bandavezért találkozóra hív minket (és minket egyedül!) a Jekk'Jekk Tarrba, az idege-

■ Itt segít, ha a bárpult mögül lövünk

nek mérgező levegőjű kocsmájába (a dokkokban van, a hármas pilon mellett). Induljunk el, és amikor találkozunk Mirával vagy Hanharral, a kép vált, innentől Attont irányítjuk. Itt egy borzasztó nehéz csata következik, de ha bebújunk a bárpult mögé, simán győzhetünk – aki nem akar így csalni, aknázza alá még korábban az ivót.

Megint visszakerülünk saját karakterünkhöz, és miután a minket helyettesítő Mirát elkapták, menjünk be személyesen is a bárba. Kreia megtanítja a méregtelenítő Erő-képességet, így verekedjük végig magunkat mindenkin, és Visquis üres szobájában lépjünk be a labirintusba. Itt nem működik a térkép, de ha mindig a jobb, vagy mindig a bal falat követjük, nem tévedhetünk el. Amint elérjük a kijáratot, ismét vált a kép, és részt vehetünk Mira és Hanharr csatájában. Ennek végeztével a győztest irányítva kell kipucolni a bázist, és beengedni a központi karakterünket. Folytassuk a harcot – végül nem győzhetünk, hősünket elrabolják. Ahhoz, hogy követhessük, T3-at irányítva le kell töltenünk a szükséges adatokat Vogga adatbázisából. Sok gond nem lehet, alig kell harcolni. A logikai feladvány megoldása: a középső négy számot forgassuk balra, aztán a baloldali négy számot balra, és végül a jobboldali négy számot jobbra. Ha megvannak a kódok, távozhatunk, és felkerülünk Goto hajójára, ahol a hőst tartják fogva.

A hajón a különböző droidoktól mindenféle kódokat szerezhetünk meg, amelyekkel befolyásolni tudjuk az őrágyúk és harci droidok képességeit, ezekkel kísérletezzen mindenki kedvére. Az egyetlen nélkülözhetetlen kód (a Shutdown) abban a droidban van, amit megérkezésünkkor láthatunk. Szabadítsuk ki hősünket a hajó jobb oldaláról, és ugyanonnan töltsük le a Power Access kódokat a számítógépből. Innen menjünk a hídra, a bal oldalon levő gépen állítsunk mindent a másodlagos energiaforrásra, majd a jobb oldali gépen kapcsoljuk le ezt az energiát. Végre elhúzhatunk erről a helyről – bár ebben rengeteg bérgyilkos akar minket megakadályozni. Mikor visszaértünk a bolygóra, Hanharr vagy Mira megkeresi nekünk a jedi mestert, akit megölhetünk vagy elküldhetünk a Dantooine-ra.

Dxun és Onderon (első felvonás)

Bár megpróbálhatunk egyenesen az Onderonon leszállni, ez nem fog menni, mert megtámadnak minket. Némi XP reményében ugyan lelődözhetjük a támadó hajókat, de végül ismét csak lezuhanunk – ráadásul nem is a nekünk kellő bolygón, hanem a mellette levő dzsungel-borította holdon. Induljunk el az őserdőben, kapjuk el a vadállatokat és a támadó fejvadászokat és távozzunk a következő területre.

Érdekességek Dxunon és Onderonon

Manadalore tiszteletének elnyeréséhez hat küldetést hajthatunk végre. Megjavíthatjuk Zuka navigációs számítógépét (két gépen kell dolgoznunk, és a dzsungelből három lénytől szerezhetjük meg a harmadik alkatrészt), és megölhetjük a zakkeget (az őserdő délkeleti sarkán). Megnyerhetjük a küzdelmeket a csatakörben (harc előtti csalásként használhatunk Erő-képességeket), és felrobbanthatjuk a fegyverraktárat (az erdő északnyugati részén). Megmenthetjük az eltűnt mandalorit (északkeleten) és segíthetünk elintézni az onderoni kémeket (délnyugaton).

Két felesleges vizumot szerezhetünk Onderonon. Az egyiket a második fejvadász-támadás után szerezhetjük meg (ezt a kantinban még kezeltetnünk kell Kiph-fel), a másikat Bakkel hullájáról akaszthatjuk le. A megszerzett vízumjainkat öt embernek adhatjuk oda, akik a következők: a kapitány (Gormo) a kantin első terméhen, a köztársasági kém (Xaart) a kantinban, az elszegényedett anya (Terlyn) az úton, a kereskedő (Tolas) Onderon legelején és a csempész (Sakarie) a kantinban. Az első három jó jellempontokkal, a negyedik rengeteg pénzzel, az utolsó pedig dark side pontokkal jár.

Itt rögtön találunk egy lezárt raktárat, amit a Dantooine-on beszerezhető thorium charge robbanószerrel nyithatunk ki – kicsivel később pedig találkozunk a mandalori sereggel maradékával is. Akár barátságosan, akár harc után, de ők végül elvezetnek minket a táborukba. Az itteni vezető segíthet nekünk eljutni az Onderonra, feltéve persze, ha bebizonyítjuk, hogy érdemesek vagyunk erre. Hat feladatot hajthatunk végre, de már egy is elég a tisztelet elnyeréséhez – viszont jó tapasztalatot jelent végrehajtani az összeset. Ha készen vagyunk valamennyivel, beszéljünk Mandalore-ral, és már el is repülünk az Onderonra. Itt azonnal megkapjuk a vizumunkat, amely – mint később kiderül – igazi kincs. Nemsokára el kell döntenünk, hogy kit fogunk támogatni: a Köztársasághoz húzó

■ A nyomozás a legjobb alküldetés!

királynőt, vagy az önállósodni vágyó Vaklu tábornokot (ez egyben a jó és a gonosz oldal közötti választást is jelenti). A bolygó sorsa akkor dől el, amikor a királynő ellen prédikáló csőcselékkel találkozunk – attól függően, hogy miként kezeljük ezt a helyzetet, alakulnak később az események. (Ha Vaklu mellett döntünk, egy Anda nevű nőt kell felkeresnünk, aki három köztársasági kapitányt akar eltüntetni. Ezt könnyen kivitelezhetjük, ha van Affect Mind Erő-képességünk...)

A kezdeti támadás után menjünk be Dhagon Gent házába, ahol kiderül, hogy Ghent, aki bejuttathatna minket a kastélyba (itt van a keresett jedi mester), rabságban senyved. Az ügyről a kereskedelmi negyedben levő Riiken kapitány tud többet mondani, menjünk vissza hozzá (közben ismét megtámadnak minket). Ő elárulja, hogy Ghentet gyilkosság miatt csukták le, több infót pedig a kantinban szerezhetünk – mert őt ki kell szabadítani a továbbjutáshoz. Az ivóban beszéljünk Panarral majd Nikkóval, végül menjünk ki a kocsma elé, kutassuk át a szemétkupacot és a „döglött" droidot. Irány a kantin, beszéljünk ismét Nikkóval, majd Panarral. Ő irányít minket az 1B-8D droidhoz, aki szintén a kocsma előtt téren van; tőle vegyük meg a szükséges alkatrészeket 25 kreditért. Megint kocsmai beszélgetések várnak ránk, először Kiph-fel, majd Nikkóval, és ennek következtében Ghent végre kiszabadul. Ezzel még nincs vége a kantin-kalandoknak, ugyanis neki kell még néhány adatlemez, ami a kantinban lebzselő Bakkelnél van (verjük le őt és az embereit is).

Amint ezzel megvagyunk, Ghent megszervez egy találkozót a helyi jedivel, Kavarral. Itt még nem tudjuk megölni, csak beszélgethetünk vele. Ezt követően ismét megtámadnak minket – ha Vaklu mellett állunk, is le kell győzni a katonákat – és egészen az űrhajóig szinte folyamatosan küzdenünk kell. Amikor visszatérünk a Dxunra, Kelborn elmondja, hogy azonnal riaszt minket, amikor aktuális lesz a visszatérésünk az Onderonra (vagy Kavar, vagy – ha Vaklu mellett állunk – Tobin szól neki). Ez számunkra azt jelenti, hogy el kell telnie pár órának, mielőtt visszatérhetünk – ezért nem érdemes az Onderont utolsónak hagyni.

Koribban

Koribban meglehetősen kidolgozatlan helyszín, túl sokat itt nem tudunk tenni. Harcolhatunk keveset, Kreia mesél a régi Sith nagyurakról, és ennyi... Ha mindent megnéztünk, menjünk feljebb az ösvényen, hagyjuk ki a Shyrack barlangot (aki akar, Kreia tiltása ellenére is benézhet) és menjünk be az akadémiára. Ez nem olyan szép, mint az első részben, romos, poros minden. A keresett jedit a kinzókamrában találjuk, mindenképpen olvassuk el a nála található datapadot. Mikor ezzel megvagyunk, összetalálkozunk Darth Sionnal, aki ugyan

Érdekességek Korribanon

Ahhoz, hogy beléphessünk az edzőterembe, létre kell hoznunk egy új tanulót a rendszerben, és ki kell töltenünk egy tesztet. A helyes válaszok a következők: Freedon Nadd, 20, Gizka, „I always lie", passion-strength-power-victory.

nem tűnik nehéz ellenfélnek, de bármennyiszer képes maximumra gyógyulni – úgyhogy csak úgy éljük túl a helyzetet, hogy Kreia megment minket. Mielőtt elrepülnénk, mindenképpen derítsük fel a Shyrack barlangot, aminek a legbelső sarkában – a hídon túl – egy különleges helyszínre juthatunk el.

A Sith barlangban négy jelenetet nézhetünk végig a múltunkból, ráadásul ezekbe bele is avatkozhatunk. Itt rengeteg jellempontot kaphatunk, bármelyik irányba, és elég sok információt megtudunk néhány karakterünkről. Mindenképpen megéri végigküzdeni magunkat a sok hsziss szörnyön, mert nagyszerű

jutalom vár minket Revan hologramjának legyőzése után. Ha mindent felmarkoltunk, repülhetünk is tovább – Korriban mindössze ennyi volt...

Dxun és Onderon (második felvonás)

Amikor éppen visszatérünk hajónkra, T3 jelenti, hogy Kelborn üzent, és mehetünk eldönteni az Onderon sorsát (ha nem kaptuk meg az üzenetet, várjunk, utazzunk ide-oda, fejezzük be az esetlegesen félbehagyott küldetéseinket). Térjünk vissza a Dxunra és beszéljünk a mandalorival, aki elmondja, hogy nem csak az Onderonon, de a Dxunon is van még dolgunk – ráadásul egyszerre kell ezeket végrehajtani (ahogy a Jedi visszatérben Hanék kikapcsolták a pajzsot, míg a többiek harcoltak az űrben). Mivel mi sokkal erősebbek vagyunk a többi társunknál, magunk mellé választhatunk gyengébbeket. Az én összeállításom a következő volt: a Dxunon harcolt Visas, Handmaiden/Disciple és Mira/Hanharr, velem pedig Bao-Dur és Kreia jöttek.

Az előbbi csoporttal kezdünk, némi aknahatástalanítás és kisebb harcok után nagy nyílt területre jutunk, ahol talán a játék legkeményebb küzdelme vár ránk (különösen, ha gyenge karaktereket küldtünk ide). Érdemes leállítani az ágyúkat és lekapcsolni a harci droidokat a számítógépeknél, ez jelentősen megkönnyíti munkánkat. Menjünk fel a lépcsőn, öljük le az egyre erősebb Sith-eket és lépjünk be a hatalmas sírba.

Menjünk el az elágazásig, ahol forduljunk jobbra. A lenti teremben irtsunk ki mindenkit és fosszunk ki mindent, majd oldjuk meg a logikai feladványt. A szükséges egyenlet: (6*2)-8+9/1=13. Ha ez megvan, menjünk vissza, és ezúttal balra távozzunk. Itt is vár ránk egy feladat, a C válasz a nyerő. Ha ezzel is készen vagyunk, menjünk megint vissza az útkereszteződéshez, de most menjünk tovább az ajtón. Néhány nem túl erős ellenfél után megint zárt ajtó vár ránk, ezt mind balra, mind jobbra vonulva kinyithatjuk. Bent három Sith mester vár, ha egyszerre minden karakterünk ugyanazt támadja, sok gondunk nem lehet. A harc végeztével kutassuk át hulláikat, majd Freedon Nadd szarkofágját is – a sírrablás nem szép dolog, de hasznos...

Ha végeztünk a Dxunon, vált a kép, és máris az Onderonon találjuk magunkat. Bármelyik fél mellett is döntöttünk, a másik oldal katonái állandó tűz alatt fognak tartani minket. A fő feladatunk, hogy bejussunk a palotába, és eldöntsük, ki uralkodjon a bolygó felett a közeljövőben... Használjunk Kreiával védekező képességeket, és szeleteljünk fel mindenkit, aki szembejön – hagyjuk magunk mögött a szétlőtt kereskedőnegyedet és a Sky Ramp nevű lépcsősort is, így végre megérkezhetünk a palotába. Itt – bármelyik oldalon is állunk – a fő feladatunk az lesz, hogy a hatalmas kaput kinyissuk. Ehhez a palota déli, illetve északi részén elhelyezkedő két kapcsolót kell aktivizálnunk, mindezt persze katonák folyamatos támadása közepette. Túl sok tanács nincs, legfeljebb annyi, hogy a múzeumot ne hagyjuk kifosztás nélkül... A kóddal lezárt szobánál a következő számokat kell beütni: 66, 45, 39. Ha végre bejutunk a trónterembe, részt vehetünk a királyi gárdisták és Vaklu embereinek harcában, majd jöhet a végső leszámolás. Jó oldalon Vaklut kell leölni, ami nem nehéz, ellenben ha Kavar jedi mester az ellenfél, kicsit nehezebb a feladat. A végén mi dönthetjük el, hogy ellenlábasunk életben maradjon-e. A morális döntés meghozatala után visszakerülünk a Dxunra, és ha minden rendben megy, ezzel mind a négy keresett jedi a Dantooine-on van – vagy halott.

Dantooine és Telos

Ha mind a négy jedit elrendeztük, és már semmi dolgunk a galaxisban (innen ugyanis vége a szabad repkedésnek), menjünk vissza a Dantooine-ra, ahol az eddigi cselekedeteinktől függően alakuló átvezető jelenet után megtanulunk egy igen hasznos képességet (Force Enlightenment a jóknak és a nagyszerű Force Crush a gonoszoknak). Értesülünk, hogy Handmaiden (vagy női karakter esetén: a handmaidenek) elrabolta és visszaszállította otthonába Kreiát. El kell tehát repülnünk a Telosra.

Itt ismét találkozunk Atrisszal; őt először Handmaident, majd központi karakterünket irányítva kell el-

■ itt fog eldőlni sorsunk

páholnunk. Ezt követően meglepően beszédes lesz, és minden általa ismert információt megoszt velünk. Ezek közül a legfontosabb, hogy a Malachor V-re kell eljutnunk, hogy szembenézhessünk Darth Trayával – vagyis Kreiával. Először azonban le kell csapnunk a több ezer jedit elemésztő Darth Nihilust, mielőtt ő tenné ezt velünk. Még szerencse, hogy hajója, a Ravager éppen a Citadel Stationön tanyázik, így hamarosan a szebb napokat is megélt bázison találjuk magunkat. Itt iszonyatos mennyiségű Sith-et kell levágnunk, amíg el tudunk jutni a dokkokig, ahol felszállhatunk a Ravagerre.

The Ravager

A rohamot Manadalore vezeti, a terv pedig az, hogy négy aknát aktiválunk a hajó négy pontján, így a levegőbe repíthetjük az egész hóbelevancot. Mandalore és Visas lesznek a társaink, így nem lesz sok gondunk a tömegesen támadó Sith-ekkel. Deritsük fel szépen a hajót, és a megfelelő helyeken – a mandaloriak mindig szólnak – aktiváljuk a protontöltetket. Sajnos az utolsó magától felrobban, de nem kell félni, mert a hajó rakétaközpontjában találhatunk egy újabb töltetet. Mielőtt továbbmennénk a hidra, keressük fel Visas egykori szobáját!

A hídon magával Nihilusszal kerülhetünk szembe – persze csak azután, hogy leverük az utolsó őreit. Ő meglepően kevés ellenállást mutat, minden probléma nélkül felszeletelhetjük. Ugyan a maszkját megszerezhetjük, de felvenni sajnos nem lehet. Ha készen vagyunk, hagyjuk el a Ravagert, mire az első részből ismerős arcok adnak némi útmutatást. Amint ennek vége, az Ebon Hawk elhagyja a Telost, és hamarosan megérkezünk a végső leszámolás helyszínére...

Malachor V

Ez a megérkezés nem mehet gond nélkül, a változatosság kedvéért ismét zuhanva érkezünk... Különösebb gondunk nem lehet, mert az itt császkáló Storm Beasteket valószínűleg már pillanatok alatt fel tudjuk darabolni. Mindössze arra kell vigyáznunk, hogy a zölden világító területek mérgező gázt bocsátanak a levegőbe. A dolgunk egyszerű: deritsünk fel mindent – van néhány hulla, akiknél jó tárgyak vannak –, öljünk le minden ellenfelet, végül távozzunk az egyetlen kijáraton.

A következő területen már messziről láthatjuk a Trayus Akadémiát, menjünk is arrafelé. Közben ugyan lesz egy nagyobb ellenfelünk, de ez sem okozhat gondokat, elvégre ekkor már szinte sebezhetetlenek vagyunk (jó karaktereknél nálam a Stasis Field – Furry kombó, gonoszoknál pedig a Force Storm, illetve ha mókázni akartam, a Force Crush vált be).

Amint beléptünk az akadémiára, jön egy rövid jelenet Mirával (csak akkor, ha a csapatban van), mégpedig a végső ütközet Hanharral. Ha legyőztük – vagy ha Hanharr volt a csapatunk tagja –, Bao-Dur lebegő robotjáé lesz a főszerep. Fel kell keresnünk a négy lezuhant űrhajó maradványait, melyek közül kettő a lezuhanásunk területén van, másik kettő pedig a Malachor Depths nevű térképen. Ha nem tisztítottuk meg a területet a Storm Beastektől, nagy bajban leszünk, mert a kis droidnak esélye sincs ellenük...

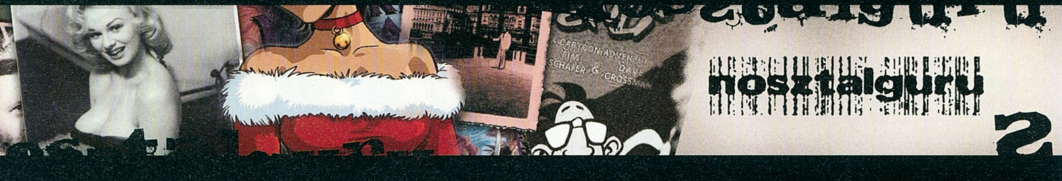
Ha megvagyunk, visszatérünk a főhősünkhöz, akinek először csak néhány, később pedig rengeteg Sith-tel kell megküzdenie. Az akadémia teljesen szimmetrikus terület, melynek az északi részén lesz a végső leszámolás. Persze nem mehetünk oda egyenesen: vagy balra (a Trayus Crescenten), vagy jobbra (Trayus Proving Grounds) kell kerülnünk. Az optimális megoldás, ha mindkettőt megtisztítjuk, elvégre egy kis XP és némi felszerelés még ilyenkor sem árt.

Amint végeztünk az alattvalók irtásával, megérkezünk Darth Sionhoz. Elvileg ezúttal is bármikor képes felgyógyulni – ezen alkalmakkor megpróbálhatjuk belesulykolni, hogy nem nyerheti meg a harcát és ő tulajdonképpen Kreia bábja. Négyszer kell legyőznünk, mire végleg elpusztul... (Ha gondunk lenne vele, használjunk Verpine Prototype Shieldet, az levédi a sebzésének nagy részét.)

Ha mindennel megvolnánk, irány a kijárat, az apró Trayus Core nevű terület, ahol Kreia, alias Darth Traya vár ránk (mindig kétszer annyi HP-val, mint amennyi éppen nekünk van, és azokkal az Erő-képességekkel, amelyeket mi fejlesztettünk ki neki). A csata nem nehéz, de természetesen nem elég egyszer legyőzni. Ekkor ugyanis megidéz három repülő fénykardot, amikkel szintén nem lehet sok gondunk – ezután pedig csak azt kell eldöntenünk, hogy megöljük-e Kreiát, vagy életben hagyjuk. A végső csapás (vagy kegyelem) előtt faggassuk ki a jövőről, mert elmeséli, hogy mi fog történni társainkkal, a galaxissal, és a Köztársasággal. Ez után hozzuk meg utolsó döntésünket, majd nézzük végig a nyúlfarknyi befejezést...

Gratulálunk, ennyi volt a KOTOR 2 – ideje elkezdeni újra egy ellenkező nemű és jellemű karakterrel!

Grath



Sam Fisher ismét jött látott, és győzött; a World of Warcraftnak máris konkurenciája támadt a "2005 eddigi legjobb játéka" címért folytatott versenyben – nosztalgiarovatunk pedig Mr. Fisher elődeinek nyomába ered. Rovatunk szuperkémes különkiadása következik; látni fogjuk, hogy a titkosügynökök nem mindig lopakodós-taktikus játékban játszották a főszerepet, sőt ez a trend csak az utóbbi években jelent meg.

Ezzel játszottunk...

20 éve: Spy vs. Spy

A korai C64-es, Spectrumos idők nagy kedvence, az első igazán szórakoztató multiplayer játékok egyike (akkoriban még természetesen ketten egy gép előtt ülve, osztott képernyőn ment a multi). Az itthon is ismert MAD magazin képregényén alapuló játékban a két kémnek egy bombát kellett összeraknia minél hamarabb, és közben megakadályozni a másikat, hogy ugyanezt megtegye – ebben különféle csapdák voltak a segítségünkre. Később két folytatás is született, amelyek egy szigetre, illetve a sarkvidékre tették át a gonoszkodás helyszínét. Igazán csodálkozunk, hogy lassan két évtizede senkinek nem jutott eszébe, hogy felújítsák a nagy klasszikust...

15 éve: Covert Action

A játék, ami azzal vált híressé, hogy Sid Meiernek annyira nem fűlött a foga az elkészítéséhez, hogy a fejlesztése mellett „fusiban" összedobta először a Railroad Tycoont, aztán a Civilizationt. A játék egyébként műfajok érdekes keveréke volt: akadt benne taktikus-lopakodós rész, autós üldözés, lövöldözős akció, logikai elemek dögivel, és nyomozós kalandszál is – de sajnos nagyon érezhető volt rajta a készítők mérsékelt lelkesedése a téma iránt, így gyenge közepes produkció lett csak belőle. Ennek ellenére a véletlengenerált pályák biztosították a hosszú-hosszú játékélmény kedvéért sokan tértek még vissza évekig Max Remington titkosügynök még titkosabb kalandjaihoz.

10 éve: Spycraft

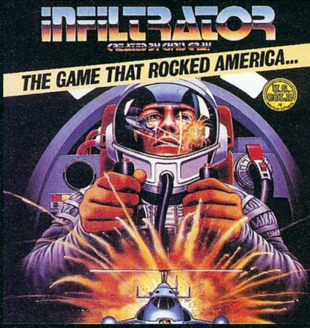
Volt CIA- és KGB-tisztek közreműködésével készült grandiózus, 3 CD-s logikai-kalandjáték, amiben az orosz elnök meggyilkolása kapcsán fokozódik a nemzetközi helyzet egészen addig, míg a játékos által irányított szuperkém le nem rendezi a problémákat. A kor divatjának megfelelően a cselekményt digitalizált filmek vitték előre (emellett abszolút nem divatos módon rengeteg programhiba, és Windows-inkompatibilitás hátráltatta a játékost). A világot hosszadalmas nyomozás és James Bond-stílusú (de állítólag a valós kém-felszereléseken alapuló) kütyük intenzív használatával menthettük meg. A szokásos nyomozós és logikai elemeket olyan egzotikus feladatok színesítették, mint hang- és videofelvételek elemzése, bizonyítékkeresés elmosódott fotók és lövedék-röppályák bogarászásával.

5 éve: Metal Gear Solid

A Final Fantasy 7 mellett ez a játék vitte világsikerre a Sony PlayStationjét – nem csoda hát, hogy a PC-s változatot évekig epekedve vártuk. Aztán amikor megérkezett, a játék alaposan megosztotta a közönséget. Csúf, szögletes grafika és borzasztó irányíthatóság párosult zseniális történettel, kidolgozott karakterekkel és változatos, lopakodásra és akcióra kiélezett játékmenettel. A moziszerűen megkoreografált jelenetek, a „mentsük meg a világot az aktuális főgonosztól" sablonján messze felülemelkedő, filozófiai kérdéseket feszegető, és elképesztő csavarokkal szolgáló történet máig a Metal Gear Solid sorozat legnagyobb erőssége. PS2-n a napokban jelent meg a harmadik rész európai verziója, csak reménykedni tudunk, hogy az első kettőhöz hasonlóan ez is megjelenik majd PC-n is...

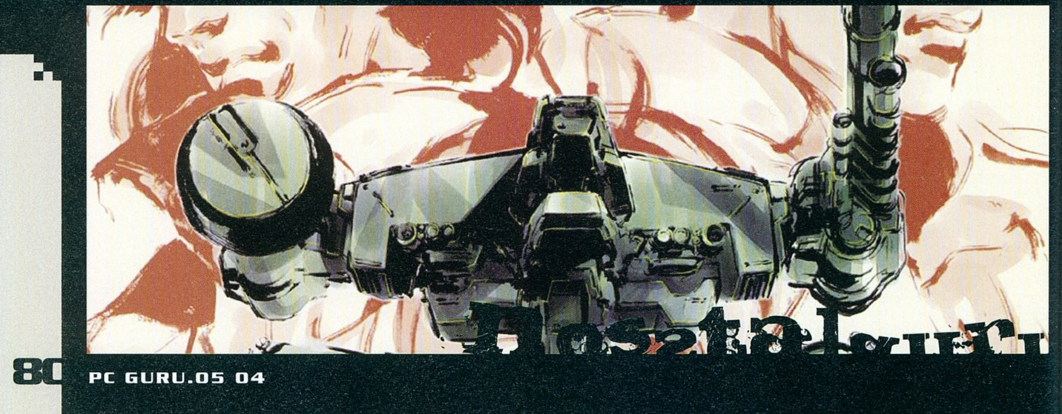
Bónusz: Infiltrator

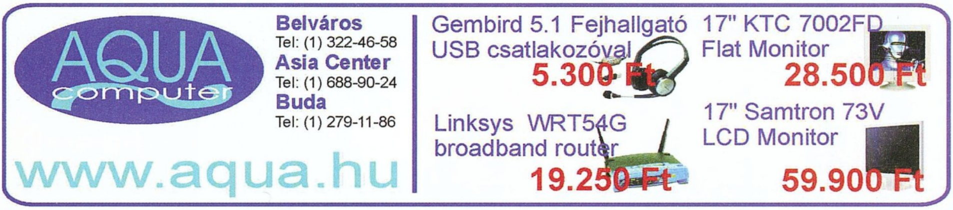
Bár nem sikerült kerek évfordulót találnunk hozzá (az első rész '86-ban jelent meg, a második '89-ben), mindenképpen szót kell ejtenünk a Splinter Cell talán legrégebbi, egyenes ági őséről, az Infiltratorról. A játékban John „Jimbo Baby" McGibbits titkosügynök bőrébe bújhattunk, akinek egy ellenséges katonai bázisra kellett bejutnia, és ott fotókópiát készíteni egy szigorúan őrzött titkos dokumentumról. A játék első fele egy first person nézetű helikopterszimulátor (!) volt, amiben el kellett navigálnunk az ellenséges bázisig, elkerülve az ellenséges gépeket a légtérben. Ha leszálltunk, jött a lopakodós rész (fegyverünk ugyanis egyáltalán nem volt): megkeresni a bázis épületeiben valahol véletlenszerűen elhelyezett dokumentumot – eközben a túlbuzgó őröket hamis papírok vagy altatógáz segítségével intéztük el. Ha végeztünk a küldetéssel, még vissza kellett jutni a helikopterhez, és hazarepülni vele, az ellenséges légierővel a nyomunkban... Igazán emlékezetes, izgalmas, és a maga korában teljesen újszerű játék volt!

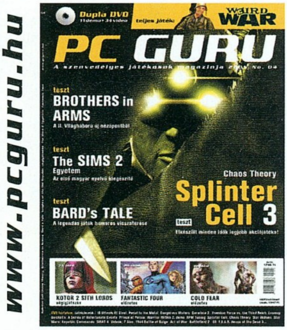


Az US Gold sajnos már a múlté

Stöki







ATI X850XT **99.800** 124.750 X800XL **61.800** 77.250
9550XT **16.760** 20.950, 9550 128bit **11.200** 14.000
PCIe GeF 6800GT **79.960** 99.950 6600GT **34.960** 43.700
SecureDigital 512M: **7.800** 9.750 1GB: **14.400** 18.000
PenDrive USB2 512M: **7.520** 9.400, 1G: **13.800** 17.250
16x DVD-írók: LG 4163 és NEC 3520 **10.680** 13.350
Logitech MX 1000 **13.960** 17.450 MX310 **4.960** 6.200
3 év garanciás HD-k Samsung 80 G **10.360** 12.950
160 G SATA **17.840** 22.300 160 G 8MB **16.800** 21.000
Maxtor SATA 300 G **36.960** 46.200 200 G **20.760** 25.950
AMD Athlon 64 939 OEM 3000+ **25.200** 32.250
P4 LGA BOX 3000 **31.960** 39.950 3200 **39.600** 49.500
A-DATA 512MB/ 500 **19.360** 24.200 600 **24.560** 30.700
Chieftec -25% pl. Dragon ház (360W) **17.600** 22.000
tápok: 300W **5.600** 7.000 460W silent **15.600** 19.500
Kingmax, Corsair memóriák, Enermax tápok
ZALMAN hűtők, tuning és modding alkatrészek
Új szolgáltatásunk: konfigoknál +3%: másnapi garancia
Fekete: nettó ár **Piros: bruttó ár** Az akciókról, aktuális árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap felvilágosítást !
A konfigurációk javaslatok,ötletek,bármilyen gépet megépítünk !

GIGABYTE TECHNOLOGY
NF4! K8NF-9 **22.120** 27.650
K8NXP-SLI! **39.960** 49.950
NForce2 NF-RZ **10.120** 12.650
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
A SULINET MÁR MINDENKIÉ !
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel.
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

TFT-akciók (3 év garancia!)
Acer 15" 36.960 46.200
Acer 17" 46.240 57.800
Hyundai 17" DVI 8ms **63.800** 79.750
és még jópár akciós modell

Sirius Plus (közepes irodai, otthoni) **56.800** 71.000
(AMD 2400+, 256 MB, 80 GB, CD, VGA, hang, LAN, AGP)
Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **69.600** 87.000
(AMD 2600+, 256 MB, 80 GB, DVD, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **85.760** 107.200
(Gigabyte 7NFRZ, AMD 2800+, 256 DDR, 80 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9550XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **123.960** 154.950
(NF3 lap, Athlon64 2800+, 512/400 DDR Kingmax, 120 HD CDRW+DVD, GeForce 5900XT, 5.1 hang, Deer ház 350W)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **136.960** 171.200
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IPE100G, P4 3.0GHz Prescott)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **179.200** 224.000
(Gigabyte K8NF9 NForce4/939, **Athlon64** 3000+,1GB DDR Brand, 160 GB SATA, 16x DVD±RW **2 layer**, GeF6600 GT PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech Cordless Opt.)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **189.960** 237.450
(ld.Sirius 3 Max, Gigabyte 8I915P,P4 3.2 LGA,6600GT PCIe)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **455.660** 569.500
(GigaByte K8NXP-SLI, AMD Atlon 64 3500+, 2 GB RAM, 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB SATA2, Pioneer 109D, **2x GeForce 6800GT**,Chieftec ház 460W, Logitech MX1000)

Tetszőleges konfigurációk 3 év garanciával munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
ingyenes összeszerelés, teszt, telepítés !!!
Színes másolás, nyomtatás A3+-ig
A4-es bruttó 120 Ft, 100 oldaltól 100 Ft !!

Mindenkinek üdv ebben a – Szibériát idéző – tavaszi kánikulában! A mod világban (FPS-fronton legalábbis) vihar előtti csend érződik, a Half-Life 2-es és a Doom 3-as modderek eszeveszett versenybe kezdtek, melynek néhány hónapon belül meg is lesz az eredménye: tengernyi, remélhetőleg jobbnál jobb mod. A kissé csendesebb időszakban van bőven helyünk bemutatni a fifahungary.com-os srácok fantasztikus alkotását, az új HSP-t, amely a FIFA 2005-öt egészíti ki a magyar specialitásokkal. Persze nem csak erről lesz szó, sikerült kisírni plusz egy oldalt a nagy tiszteletű szerkesztőktől, így néhány régebbi, ám nagyszerű modot tudunk áttekinteni (ezek egy részét megtaláljátok az előző szám DVD-mellékletén). A jó hangulatot csak egyetlen hír ronthatja el: az Electronic Arts és a Digital Illusions még tovább halasztotta a Battlefield 2-t (az új hivatalos dátum június 27-e...). De nyeljük le haragunkat, mindenkinek kellemes szórakozást kívánunk a Killing Spree ehavi dózisához!

Hungarian Super Patch

Alap: FIFA 2005
Verzió: Episode 1
Elérhetőség: Következő számunk DVD-mellékletén
Web: www.fifahungary.com

Mivel a magyar foci nincs a világ élvonalában, az Electronic Arts nem érez ellenállhatatlan késztetést, hogy az évenként megjelenő FIFA-játékaikba belerakják a magyar csapatokat, netán az egész bajnokságot. Van persze a programban karakterkreáló funkció, de azzal is csak legfeljebb egy-egy új csapatot lehet megalkotni – ráadásul a mezeken sem lehet lényeges változásokat előidézni. Még ez sem akadályozhatta meg azonban a fifa-

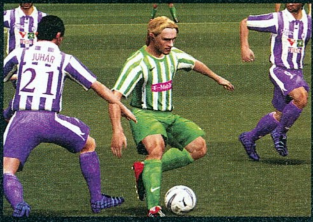
Nem mi rajzoltuk át a képet!

hungary.com-os srácokat, akik elképesztő munkával, a program forrásfile-jait módosítgatva idén is elkészítettek egy kiegészítőt a játékhoz, amely minden magyar focidrukkernek kihagyhatatlan csemegét jelent.

A hosszú ideje készülő HSP legfőbb erőssége, hogy választható bajnokságként szerepel benne az Arany Ászok Liga, azaz a magyar első osztály viadala. Mind a 16 csapat (plusz – mivel egész Európában nincs még egy ilyen létszámú bajnokság – a két legesélyesebb feljutójelölt a másodosztályból) korrekt őszi felállással rendelkezik; később ezt folyamatosan aktualizálni fogják. A játékosok természetesen nem kaptak egyedi ábrázatot (sziszifuszi munka lett volna), viszont mindenkinél megpróbálták olyan hajszint, arcszőrzetet beállítani,

amilyennel a valóságban is büszkélkedhet – a legelvakultabb drukkerek találtak ugyan néhány hibát, de ezeket folyamatosan javítják.

A HSP elképesztően igényes munka, ez már akkor látszik, amikor kiválasztjuk csapatunkat – ilyenkor annak logója ugyanúgy megjelenik a képernyőn, mintha csak valamelyik nyugati élcsapat



Örökrangadó valós körülményekkel

mellett döntöttünk volna. Az edzők képét is lecserélték a magyar csapatok vezetőinek ábrázatára, sőt, még Matthaus mester is ott van a választékban.

A 3000-nél is több játékos adatait nem teljesen tudományos módszerrel állapították meg: a Fradit nagyjából a belga középcsapatok szintjére helyezték, és ehhez képest becsülték meg a többiek erejét. Bár természetesen nem néztünk végig mindenkit, a fél bajnokság lejátszása után nem vettünk észre tévedéseket, a valósághoz képest kirívóan erős vagy gyenge csapatokat, játékosokat. A fifahungary.com fórumbejegyzései alapján persze lesz néhány kiigazítás, de ez is csak azt mutatja, hogy mennyire komolyan veszik a készítők a művüket (azért pedig külön elismerés jár, hogy még az olyan, alig-alig emberszabású lényeknek is békésen tudnak válaszolni, akik fröcsköldve küldik el melegebb éghajlatokra őket, mert el van írva egy játékos életkora...).

Minden csapat megkapta a maga mezeit és cipőit, ráadásul ezek a megszokottnál sokkal magasabb felbontású textúrákként jelennek meg, így minden reklámfeliratot el lehet olvasni róluk. Ugyanez igaz a szurkolók által lengetett zászlókra, és a reklámtáblákra is (ezek között van egy-két meglepetés is). A HSP tehát profi munka, minden magyar focidrukkernek igazi kincset jelenthet. Vannak ugyan apróbb gondok vele (a telepítés után néhány nyugati csapat adatai megváltoznak, és amíg fent van a mod, nem elérhetők a korábbi mentéseink, illetve a Character Creation menüpont), de annak, aki a magyar bajnokságban akar játszani, ezek abszolút nem fognak számítani. Ráadásul ezzel messze nincs vége a fejlesztésnek, a bugfixek és helyre tett adatok mellett a folyamatosan megjelenő frissítések nemsokára már magyar stadionokat is tartalmazni fognak! Ennél tökéletesebb már

csak az lehetne, ha a nálunk kapható FIFA 2006-ban jövőre már alapból benne lehetne mindez...

95%

Damnation: Hell Breaks Loose

Alap: UT2004
Verzió: 2.0
Elérhetőség: Következő számunk DVD-mellékletén
Web: www.damnationthegame.com

A Make Something Unreal (az Epic és az nVidia által szervezett, egymillió dollár összdíjazású modkészítő verseny) résztvevői közül az egyik legkésőbb érkezett darab – évekig készült néma csöndben, hogy aztán tökéletesre csiszoltságával azonnal a reflektorfénybe kerüljön. Az alkotók által „steampunk fantasy-westernként" meghatározott stílusról az Epic így ír: „Ez a vadnyugat sohasem létezett. A vörös prériben szinte élettelen, poros városkák vannak, a cowboyok gőzmeghajtású automata fegyverekkel küzdenek a robotok ellen, a harcba pedig indiánok szólnak bele időnként a mágia segítségével. Mindez belső és külső nézetet is használó akciójáték képében jelenik meg, ahol a célzás mellett sokszor az ügyességünkre is szükség lesz." Figyelemfelkeltő szavak – ám kipróbálva a Damnationt, azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy erre teljes mértékben rá is szolgált a kizárólag egyedül játszható program.
Modoktól szokatlan igényességgel megalkotott intróval indul a kaland, bemutatva, hogy egy új, agresszivitást okozó drog hatására miként sodorta a világot káoszba egy lázadás – a rendet pedig nekünk kell visszaállítanunk. Ehhez az indulóképernyőn, a tábortűz körül álló három alak lesz a segítségünkre, őket irányítva kell az egész háborút kirobbantó Prescottot hidegre tennünk. A játékmenet egyik fele szokványos FPS-t idéz, ahol sajnálatosan szűk – mindössze három fegyvert tartalmazó – arzenálunkkal irthatjuk a ránk rontó ellenfeleket. A másik fél külső nézetet használ, itt Prince of Persia-módon kell pallókról pallókra ugrálni, szűk párkányokon egyensúlyozni, köteleken csúszkálni. Ez a kettősség igen változatossá teszi a játékot, amit tovább erősít az, hogy négy misztikus képességünk is van. A lélekpajzs, vagy a távolbalátás mellett a leghasznosabb az ellenfelek feletti irányítás átvétele – azzal, hogy a saját fegyverüket fordítjuk ellenük, a legtöbb ellenséget megzavarhatjuk és könnyen kivégezhetjük.
Rengeteg akció, logikai feladványok, platform-elemek, szép grafika (az ellenfelek kinézetét és mozgását leszámítva), és meglehetősen rövid játékidő jellemzi a Damnationt. A 2.0-s verzió még messze nincs kész, ez józserivel csak egy demó – a végleges változatban újabb játszható karakterek, fegyverek és rengeteg új pálya lesz. Már alig várjuk!

Mágiánk a legerősebb fegyverünk

...de persze a pisztoly is fontos

85%

Classic Doom 3

Alap: Doom 3
Verzió: Alpha 0.25
Elérhetőség: Előző számunk DVD-mellékletén
Web: cdoom.d3files.com

A Doom 3-ból ugyan nem mindenki hiányolta a klasszikus FPS játékmenetének egyszerűségét, azonban akadtak jó néhányan, akik elsősorban nosztalgiázni szerettek volna az új engine segítsé-

gével. A Classic Doom számukra fog kihagyhatatlan szórakozást jelenteni. Jelenleg ugyan még csak három pálya van készen, és csak néhány alapvető játékelem módosult mindössze, ám a hatás máris letaglózó. A végcél az, hogy az Ultimate Doom első fejezetének (Knee Deep in the Dead) minden térképét a Doom 3 alapjain játszva járjon át minket a borzongás.

Ahogy kipróbáljuk az első pályát (E1M1), azonnal megrohannak minket a régi emlékek; ugyanonnan támadnak az impek és a katonák, mint 12 éve, minden folyosó ugyanúgy kanyarog – csak éppen John Carmack négy generációval fejlettebb játékmotorja dolgozik a megjelenítésen. Minden méterre pontosan a helyén van, de a véres falakra a patina fölé bump mapek kerültek, a kivehetetlen textúrák helyét démoni pentagrammák vették át – no és persze az ellenfelek is kicsit jobban festenek, mint anno. A látvány, beleértve a pályákon kívül az összes régi-új elemet (van például kék páncél és gyógyító flaska), egyszerűen kifogástalan. Ezen felül a játékmenet is közeledett az eredetihez, sokkal gyorsabban mozgunk, magasabbat tudunk ugrani, a shotgun újra ereje teljében szaggat szét mindent, ami az útjába kerül; az impek pedig nem másznak a falon, és tűzlabdájuk is lassabb. Persze van még min javítani – nekünk elsősorban a többi pálya kellene, aztán jöhetnek az átdolgozott fegyver- és szörnymodellek is. Addig is az eredeti Doomot ismerőknek érdemes elindítania a Classic Doom 3-at, lehengerlő élményben lesz részük!

A kis kép a múltat, a nagy a jelent mutatja - nem kis változás, igaz?

90%

Jurassic Park

Alap: Far Cry
Verzió: 0.95
Elérhetőség: Előző számunk DVD-mellékletén
Web: www.jpmod.com

Bármennyire is elsöprő sikert aratott a Far Cry, és bármennyire is fantasztikus volt egyedül játszva, a multiplayer lehetőségei nagyon elsikkadtak. Ebben valószínűleg közrejátszhatott az SDK késedelmes kiadása, rengeteg lelkes modkészítő csapat hagyta abba a várakozást pár hónap után – amikor pedig végre megjelent a fejlesztői készlet, csak néhányan kezdtek el vele dolgozni. Az első valamirevaló mod a Jurassic Park, és sajnos ez sem fog tömegeket visszacsalogatni a Far Cryhoz, nem lett ugyanis valami fényes.

Bár a távlati tervek között komplett, kooperatív módban is játszható egyszemélyes kampány, négy eredeti multiplayer mód (olyan beszédes nevekkel, mint a Dino Hunting, vagy a T-Rex Run), 14 fegyver, nyolc járgány és 15 élethű dinoszaurusz szerepelt, amit most kapunk, nem más, mint hét silány deathmatch pálya. Rendben, kezünkbe vehetjük az FN2000-es sorozatlövőt és a SPAS12 shotgunt, és ott áll némelyik térképen a piros-ezüstre festett dzsip is, de hát ez azért édeskevés (főleg, mert járművek az eredeti Far Cry multiban is voltak)! Ráadásul amilyenek ezek a pályák, különösen felháborító a dolog. Első pillantásra ugyan sok bajunk nem lesz velük, de ez a CryEngine fantasztikus tudásának köszönhető, nem pedig az ügyes „térképészeknek". Mindegyik egy kaptafára készült, unalmas, taktikázásra sok lehetőséget nem adó helyszín – a helyzeten csak az enyhít, hogy három pályát játszhatunk Capture the Egg módban. Sejthető, hogy ezeken az a csapat nyer, amelyik az ellen tojását össze tudja ütni a sajátjával – nos igen, akadt már dolgunk eredetibb lehetőséggel. Alfaverzió még csak persze, de nem ártott volna valami vonzóbb csomaggal előállni, hogy később is érdeklődjünk még utána. Így viszont mi csak valami elképesztő fordulat esetén fogunk rá visszatérni...

Ennél sokkal többet vártunk...

35%

Lucas Z, Grath

Killing Spree Hírek:

Kihirdettetett az Epic és az nVidia egymillió dolláros összdíjazású Make Something Unreal versenyén a döntő végeredménye! A legjobb mod díjával (és vele 50 000 dollárral, valamint az Unreal engine nagyjából 350 ezret érő kereskedelmi licencével) a Red Orchestra büszkélkedhet. Ezt a Damnation és az Air Buccaneers követi a dobogón. Most pedig nőjön nemzeti önérzetünk! A dobogóról éppen lecsúszott AlienSwarm után, rögtön az ötödik helyen a magyar Metaball áll – hadd gratuláljunk ez úton is a készítőknek!
www.makesomethingunreal.com

Figyelemre érdemes modnak tűnik a Half-Life 2-höz készülő Valandil, amely FPS-nézetű taktikai játék lesz. A középkorban járunk, ahol hatalmas királyi, császári és pápai seregek összecsapásában vehetünk részt...
www.valandilmod.com

Nemrég jelent meg a Source Racer, az első, Half-Life 2-n alapuló versenyjáték 2.0-s bétaverziója: Érdeklődők ide navigáljanak:
halflife2.filefront.com/file/HalfLife_2_Source_Racer_Mod;36975

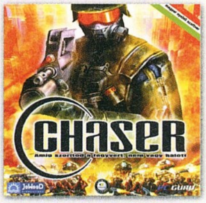
Érdekes mod készül Medal of Honor Allied Assault alá; a Band of Brothers többek között járművekkel, választható kasztokkal és staminarendszerrel készül feldobni a régi Medal-multit.
www.planetmedalofhonor.com/bob

Teljes verziós játék minden PC GURU-hoz! Rendeld meg most!

2004/5 GORKY ZERO
(akció - magyar nyelvű)

2004/6 COLD ZERO
(stratégiai)

2004/7 FOOTBALL GENERATION
(sport)



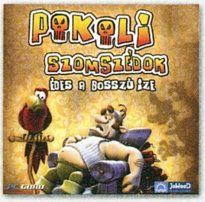
2004/8 CHASER
(akció/FPS - magyar nyelvű)
2 CD-vel

2004/9 RC CARS
(autós - magyar nyelvű)

2004/10 WIZARDRY 8
(szerepjáték)

2004/11 PATRICIAN III
(stratégiai)

2004/12 RESTAURANT EMPIRE
(stratégiai - magyar nyelvű)



2004/13 POKOLI SZOMSZÉDOK
(magyar nyelvű)

2005/1 SPELL FORCE
(stratégiai)

2005/2 CHROME
(akció/FPS)

2005/3 REBELS
(akció)

Így rendelhetsz:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1426 Budapest, Pf. 300/39

☎ Telefonon: hívd a 06 (1) 888 3421 vagy a 06 (1) 888 3422-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 (1) 888 3499-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre.

Interneten: látogass el a **www.itmediabolt.hu** címre! Személyesen: VI. Budapest, Teréz krt. 47.

Megrendelőszelvény
GURU0504R

✔ Igen, utánvéttel megrendelem a megjelölt lapszámokat! Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

☐ 2004/5 - 1796 Ft	☐ 2004/8 - 1796 Ft	☐ 2004/11 - 1796 Ft	☐ 2005/1 - 1796 Ft
☐ 2004/6 - 1796 Ft	☐ 2004/9 - 1796 Ft	☐ 2004/12 - 1796 Ft	☐ 2005/2 - 1796 Ft
☐ 2004/7 - 1796 Ft	☐ 2004/10 - 1796 Ft	☐ 2004/13 - 1796 Ft	☐ 2005/3 - 1796 Ft

Név:..

Postázási cím:..

Számlázási név:...

Számlázási cím:...

E-mail cím:.......................................Telefonszám:.......................

Születési dátum:..................................Foglalkozás:.......................

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról Kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ☐

Rick Goodman
A titkolózó történész

Több mint három éve futó rovatunkat a leghíresebb történelmi stratégiai játékok fejlesztői (Sid Meier, Bruce Shelley, Brian Reynolds) ugyan már jó ideje megjárták, a kép teljessé tételéhez még hiányzik egy igen jelentős személy, aki nagyban hozzájárult az egész Empires-láz kezdetéhez. Az említett urakat példaképének, illetve egy ideig tanítómesterének tekintő Rick Goodman nevéhez fűződik az első Age of Empires, aminek megjelenése után saját céget alapított, és annak berkeiben készíti rendületlenül a történelmi alapokon nyugvó RTS-eket. Az úriembernek történelemimádata mellett fő jellemvonása, hogy magánéletéről gyakorlatilag soha nem hajlandó nyilatkozni – viszont annál bővebben teszi ezt meg játékairól.

A negyvenes éveit taposó Rick játékipari tevékenységét meglepően későn kezdte. Bostonban született, ott is nevelkedett csaknem teljes fiatalkorában, a programozás rejtelmeit is itt sajátította el az iskolában. Már egészen fiatal korában rabul ejtették a különböző táblás játékok; másokkal ellentétben azonban ő nem csak játszani szeretett ezekkel, de még nagyobb örömét lelte különböző szabályvariációk kitalálásában és tesztelésében. Mint a legtöbb játékfejlesztő, ő is áldozatául esett a kor nagy divatjának, a D&D-nek. 1978-ban csatlakozott a Virginia Wargaming Clubhoz: itt ismerkedett meg a később szintén játékipari legendává váló Bruce Shelleyvel, akivel délutánonként együtt nyúzták a játékteremben a kor nagy játékait, főleg a Squad Leadert.

Bár rendszeresen játszott számítógépen, az ezek készítésében való részvétel valahogy nem jutott eszébe se neki, se Tony öccsének egészen 1995-ig. A saját kis üzleti tanácsadó cégüknél, a dallasi Ensemble-nél együtt dolgozó testvérpár ekkoriban döbbent rá, hogy miért is programoznak ők adatbázisokat, amikor játékokat is készíthetnének. Összegyűjtötték programozóikat, és megkérdezték tőlük, kinek lenne kedve számítógépes játékokkal foglalkozni. Egy-két tétova kéz emelkedett csak a magasba; azt hitték, valami tesztről van szó, és akiket érdekelnek a játékok, azokra itt többet nem tartanak igényt. Amikor Goodmanék tudatták velük, hogy ennek éppen az ellenkezőjéről van szó, valamennyien támogatták az ötletet.

Birodalmak kora

A játékok terén kezdő csapat első munkájaként a nagy agytornázás közben felmerült egy cowboyokat és indiánokat, illetve egy vasutakat felvonultató program koncepciója is, de végül az emberiség történelmét végigkövető grandiózus ötletnél állapodtak meg. Az Ensemble első játéka bevallottan egyfajta Civilization szeretett volna lenni, csak éppen valós időben. Az ötlethez Rick régi barátját, Bruce-t is előkerítette, aki időközben nagy szaktekintéllyé nőtte ki magát a játékvilágban (akkor már a háta mögött volt a Railroad Tycoon és a Civilization), de Sid Meier mellett csak másodhegedűs lehetett.

Empire Earth

Dawn of the Modern World

Kezdetben csak a szabadidejükben dolgozgattak az egyelőre még névtelen játékon – miközben munkaidőben üzleti szoftverekkel bibelődtek –, ennek ellenére kilenc hónap alatt összehozták a program kezdetleges vázát. Ebben ugyan még nem lehetett se építeni, se fejleszteni, egységeket gyártani, vagy harcolni, de a munkások nagyon szép animáció és grafika mellett vágták a fát és cipelték azt a raktárba… Mindössze ennyit, a fakitermelést tudták megmutatni a Microsoft képviselőinek, mikor a kiadókeresés apropóján felkeresték őket. Az óriáscég zord tekintetű megbízottjai tíz percen át nézegették a fát hordó embereket, és az

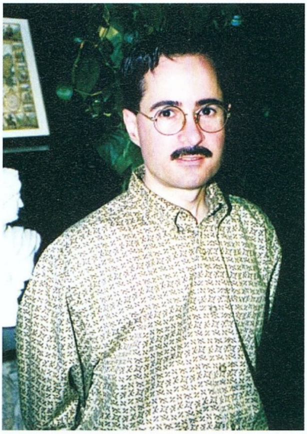
egyelőre sekélyes tartalom ellenére – valószínűleg főleg Bruce Shelley nevének hatására, és mert a játékban egy Civilization-szerű siker lehetőségét látták –, egyből aláírták a szerződést.

A Microsoft pont ez idő tájt kezdett betörni a játékszoftverek piacára, az Age of Empires nevet kapott játékot pedig az 1997-es év legnagyobb durranásának szánták. Ennek megfelelően a projekt igen erős anyagi és marketingtámogatást kapott, és ezt meg is hálálta: az 1997-es E3 kiállítás legígéretesebb stratégiai játékának választották a programot. Sokak szerint még a Blizzard is tartott a leendő nagyágyútól, és ennek is köszönhető, hogy még tovább csiszolgatták Starcraft című, alig ismert játékukat... A szaksajtóban „valós idejű Civilizationnek" és „a Warcraft és Civilization gyermekének" kikiáltott Age of Empiresnek így a megjelenésekor nem kellett szembenéznie a legendás sci-fi RTS-sel – elég volt megküzdenie az elsősorban technikailag zseniális, merészen újító Total Annihilationnel, amivel sikerült napra pontosan egyszerre megjelennie. Ennek ellenére a játék napok alatt hatalmas eladási eredményeket ért el. A Microsoft elemzői előzetesen 380 ezerre becsülték a játék kifutásáig eladható példányok számát, az Age of Empires azonban igen gyorsan elérte, majd túl is lépte az egymilliós álomhatárt, és a '97-es év legnagyobb bestsellerei közé emelkedett.

Az Age of Empires grafikája még őrizte a régi játékok báját, mégis gyönyörűnek számított a maga idején. Az első programok között volt, amelyek 1024*768-as felbontást is használtak, méghozzá úgy, hogy ezáltal játékélménybeli előnyt is kaptunk: a magasabb felbontás révén nagyobb területet láthattunk be. Mehettünk is gépet bővíteni, mert akkoriban, '97 végén nem sokan rendelkeztek még Pentium 100-as processzorral, és 32 MB memóriával. A grafikai stílus mellett azért is máig ezt tartják az egyik leghangulatosabb birodalomépítő RTS-nek, mert az ősi kultúrákat virágoztathattuk fel benne a civilizációk hajnalától: a nomád törzsektől az ókori birodalmakig juthattunk el négy történelmi korszakon keresztül. A játékban nem voltak high-tech kütyük, mint szinte az összes későbbi hasonló játékban, és egyetlen repülő egység sem szerepelt benne, így tényleg egy varázslatos, régmúlt világba repített minket a program. Ezen felül az Age of Empires az első RTS-ek között volt, amit a világhálón keresztül is játszhattunk: ezzel lett

Titánok

Az Age of Mythology kiegészítőjének Titans a címe, Rickék grafikus engine-je a Titan Engine névre hallgat, '99-ben júliusában pedig a John Romero és Sandy Peterson közötti nagy netes Age of Kings összecsapást is Titánok harca néven emlegették.



Rick Goodman a tavalyi E3-on

hessen szülővárosába, Bostonba. Új cégének nevét a repülőúton találta ki, kreatív designerhez nem túl méltó módszerrel: felkapott egy bevásárlóközpont-katalógust, csukott szemmel kinyitotta és rábökött az oldalra. Ujja alatt egy rozsdamentes acélból készült zuhanyrózsa pózolt – így lett az új stúdió neve Stainless Steel (jobban hangzik, mint a Shower Head...). A módszert egyébként Allen Adhamtól, a Blizzard alapítójától leshette el, aki szintén egy szótár oldalára rábökve választotta világhírű cégének nevét.

A Stainless Steelnél Rick amolyan mindenes szerepkört vállalt magára. Kapcsolatot tart a sajtóval,

kijátszották a '99-es, szintén fantasztikus Age of Empires 2-t. A hatalmas munka nem maradt eredmény nélkül: a sajtó és a játékosok is elismerően fejet hajtottak a grandiózus program előtt, bár a játék azért nem váltott ki akkora hurrázásokat, mint az Empires első vagy második része. A program talán túlságosan is összetett lett, és túl sok mindent akart megvalósítani egyszerre – mindehhez pedig nem társult hasonlóképpen magas grafikai színvonal. A játék így is bombasiker lett, el is kelt belőle több mint kétmillió darab, de Ricket a kritikák arra figyelmeztették, hogy következő alkalommal jobban oda kell figyelnie a rajongók kívánságaira, és kevésbé monumentális koncepcióval kell dolgoznia.

Ennek megfelelően Rick a következő történelmi RTS-ét (amíg ő van a cég élén, szó sem lehet stílusváltásról!) hatalmas közvélemény-kutatással kezdte, hogy megtudakolja, mit is várnak el a rajongók egy ilyen jellegű programtól. Átláthatóbb gazdasági rendszer, kisebb felölelt történelmi időszak, egymástól jelentősen különböző játszható nemzetek – jött a válasz, Rick pedig megfogadta a tanácsokat. A Dawn of the Modern World már „csak" ezerévnyi időszakot dolgozott fel, számos játszható népcsoportja pedig gyökeresen különbözött egymástól. Megmaradt az Empire Earth-ből örökölt néhány rákfene: a fantasy-jellegű speciális „fegyverek" (pl. tűzhányó emelése) nem igazán nyerték el a játékosok tetszését egy történelmi játékban, nem is beszélve a monoton hadjáratokról és a megint csak éppen elfogadható grafikáról. A teljes igazsághoz persze hozzá tartozik az is, hogy időközben megjelent két borzasztó erős rivális is a színen: az Ensemble elkészítette az ismét csak káprázatosan sikeredett Age of Mytologyt, a nagy öreg Brian Reynolds vezette Big Huge Games pedig (szintén a Microsoft kiadásában!) az újításokkal teli Rise of Nationst.
Ekkora nevek mellett kész csoda, hogy így is egymillió körüli eladást produkált a játék, ám az Empire Earth-höz képest jelentős visszaesés intő jel volt Goodman számára. A hatalmas csapattal és pénzügyi háttérrel rendelkező óriáskiadó játékaival közvetlenül nemigen vehetik fel a versenyt. Ennek megfelelően Rick új játékával, a Rise and Fall-lal visszatér a jól bevált alapokhoz, és a játékosok egyik kedvenc témájához, az ókorhoz. A játék alatt az előzetesek alapján végre valóban a tartalomhoz méltó grafikus motor dorombol, amolyan Total

„Nem hiszem, hogy a történelmi stratégiai játékok konkrét tanulási célt is szolgálnak. Az Age of Empiresbe is csak érdekességként tettük bele némi háttéranyagot. Az ilyen RTS-ek mégis hasznosak, hiszen nem csak szórakoztatnak, de – mint azt számtalan nekem küldött levél is bizonyítja – felkeltik a fiatalok érdeklődését a történelem iránt."

igazán népszerű az internetes Microsoft Gaming Zone, és ezzel a játékkal indult meg a cég igazán felfelé a játékvilágban.

Rozsdamentes acél

A sikerek ellenére – vagy talán épp ezért – Rick hamarosan kilépett az Ensemble Studiostól, hogy Bruce árnyékából kiszabadulva egy sokkal grandiózusabb, hasonló programot készíthessen. Természetesen ismét történelmi stratégia lebegett a szeme előtt; egy olyan játék, melyben az emberiség teljes történelmét lejátszhatjuk az ókortól a közeljövőig, és melyben sokkal több lehetőség van, mint az Age of Empiresben. Távozásában persze közrejátszott az is, hogy Dallasból végre hazatér-

intézi a cégvezetés általános ügyeit, de mindezek mellett a mai napig kedvenc foglalatoskodása új játékok tervezése. Első önálló munkájába mindent bele szeretett volna tenni, ami történelmi stratégiai játékban csak elképzelhető: az emberiség teljes történelmét átfogni az ősembertől a cyborgokig! A röpke félmillió éves fejlődésen tizenkét korszakon át vezetett az út, a játékban ennek megfelelően közel kétszáz egységnek kellett szerepelnie, amelyek között – az Empiresekkel ellentétben – tankok, repülők és robotok is szerepeltek. Nem is csoda, hogy a nulláról kezdve a fejlesztést négy teljes évnek kellett eltelnie az Empire Earth boltokba kerüléséig. A játék a 2001-es karácsonyi szezonban jutott el a rajongókhoz, akik addigra már kellő képen

War-szerű stílusban. Ennek ellenére már most látni, hogy ennek a játéknak sem lesz könnyű dolga a piacon, ugyanis közvetlenül az ősszel debütáló Age of Empires 3 után fog megjelenni, nem is beszélve az októberi Total War kiegészítőről, és a szintén ígéretes Empire Earth 2-ről (a cím jogai a Vivendinél maradtak, miután Rickék az Activisionhöz szerződtek a második játékukkal). Egy viszont biztos: a hatalmas történelmi csatározásból mi, játékosok csak jól jöhetünk ki, Goodman úr pedig, amíg csak kilát szemüvege mögül, gondoskodni fog róla, hogy az aktuális Age-epizódnak mindig legyen méltó konkurenciája!

Greg5

Túl vagyunk minden idők legdurvább karácsonyi játékszezonján, s az új év első hónapjaiban a kiadók nem győzik egymást felüllicitálni a bombasztikus eladási adatokkal büszkélkedő bejelentéseikkel. A sok harsogó sajtóközlemény között bújt meg az NPD Funworld jelentése, ami a tavalyi év amerikai játékeladási eredményeit elemezte. A cég adatai szerint a 2004-ben az USA-ban eladott PC-s játékok összes forgalma közel egymilliárd dollár volt – ellenben a konzoljátékoké túllépte a hatmilliárdot is. Az első pillantásra meghökkentő különbség még akkor is jelentős marad, ha figyelembe vesszük, hogy a csillagászati összeget a PS2, Xbox, Gamecube és Gameboy eladások közösen hozták össze (sőt még a PS1 is beszállt valamennyivel). Ha ehhez hozzávesszük, hogy 2005-2006 fordulóján megjelennek a következő generációs konzolok (PS3, Xbox2, Nintendo Revolution), felmerül a kérdés: vajon mi lesz a vérre (sőt: dollármilliárdokra) menő harc közben a PC-s játékokkal...? E havi Gondolatébresztőnkben ezt a témát járjuk körül...

Baljós árnyak

A konzolok piaca jelenleg háromszereplős: toronymagas piacvezető a Sony a PS2-vel, a torta maradékán a Microsoft és a Nintendo osztozik, de az ő részesedésük összesen sem közelíti meg a Sonyét. Egyik cégnél sem fenékig tejfel az élet azonban. A Sonynál az óriáscég más tevékenységi köreinél (híradástechnika, szórakoztató elektronika) akadnak gondok, a Microsoft Xbox-részlege masszív veszteségeket halmozott fel (persze ezek tervezett veszteségek voltak, Gates hosszú távú befektetésnek szánta a konzolt), a Nintendót pedig egyre-másra hagyják el külsős fejlesztőcégei, és hovatovább addig jutott, hogy szinte csak a saját, belső fejlesztésű játékaiban (Mario, Zelda, Pokémon) bízhat. Különféle okok miatt tehát, de mindhárom óriás számára különösen fontos, hogy a következő konzolgeneráció alatt növelje részesedését a piacon, és ezért minden követ meg fognak mozgatni. Irtózatos marketinghadjáratok várhatók, és a nagy trió nem fogja sajnálni a pénzt arra, hogy a csúcskategóriás játékfejlesztő stúdiókkal exkluzív szerződéseket kössön. Egy konzolt ugyanis nem az ad el, hogy mit tud technikailag, hanem hogy milyen játékok kaphatók rá – jelenleg ugye a technikailag leggyengébb PS3 a piacvezető! Exkluzív címekből sosem lehet elég; el lehet képzelni, milyen hatással lenne pl. az Xbox 2 eladásaira, ha sikerülne valahogy a Microsoftnak átcsábítania PlayStationről a Final Fantasy, Metal Gear Solid, vagy Grand Theft Auto sorozatok új részét...! Ez a folyamat nem kíméli a PC-re dolgozó stúdiókat sem: nyilván nem véletlenül készíti a Blizzard konzolra a Starcraft Ghostot, a BioWare a Jade Empire-t, és így tovább. A konzol irányába történő vándorláshoz nem is kell feltétlenül a konzolgyártók súlyos bankjegykötegekkel kísért noszogatása: a bevezetőben idézett adatok alapján jól látható, hogy konzolon nagyobb példányszámban

lehet értékesíteni egy átlag játékot, mint PC-n. Kisebb kockázat, nagyobb várható haszon: kevés cégvezető van, aki ne gondolkodna el a lehetőségen...

Különösen nagy gondot jelent a PC-s játékok számára a polchelyek témaköre. A játékot vásárlók meglepően kis része tér csak be a boltba előre meghatározott, sziklaszilárd bevásárlási listával; sokkal nagyobb vásárlóerőt jelentenek azok a nem-hardcore játékosok, akik csupán annyi elképzeléssel mennek be a boltba, hogy „valami jó autóversenyes játékot szeretnék" (a műfaj természetesen tetszőlegesen behelyettesíthető akármi másra). Az ilyen vásárló nyilván abból választ, amit a polcokon lát, vagy – ami még jobb – amit esetleg helyben ki tud próbálni. Könnyen belátható, hogy sokkal több játék jelenik meg, mint amennyit egy (általában nem túl nagy alapterületű) játékbolt kényelmesen ki tud rakni a polcaira, vagy kipróbálható verziót tud belőle mutogatni a vásárlóknak. A kiadók minden befolyást, pénzt, és energiát harcba vetnek, hogy a saját játékaik minél több és jobb polchelyet kapjanak a boltokban – és ebből adódik a PC-s játékok egyik nagy hátránya is. Míg PC-n egyedül a kiadó küzd a játéka polchelyéért, konzolon ott van maga a hardver gyártója a maga Sony/Microsoft/Nintendo-szintű (azaz hatalmas) befolyásával... Mindez ahhoz vezet, hogy az amerikai játékboltok polcairól már manapság is kezdenek kiszorulni a PC-s játékok – és mi lesz itt, ha a polchelyeken három új platformra megjelenő játékokkal kell megosztozniuk...?

A konzolháborúban egyelőre a Playstation 2 vezet, ám a tavalyi évben a Microsoft konzolja a vártnál sokkal dinamikusabban fejlődött sőt, az év végén hardvereladásokban meg is előzte vetélytársát..

A pénznyelő generáció

Minél inkább fantasztikus képességei vannak az új konzoloknak, annál nagyobb árat kell fejlesztőnek-kiadónak egyaránt megfizetnie azért, hogy kihasználják az erősebb gépekben rejlő lehetőségeket. A szebb megjelenítés ijesztően megnöveli a projektek grafikus-igényét, hiszen sokkal több textúrát, modellt, animációt kell elkészíteni, nem is beszélve a technológiai trükkök által igényelt többletmunkáról (bump mapek, normal mapek, displacement mapek és egyebek). Szakértők szerint azonban a generációváltás nem elsősorban a grafikában fog forradalmi változásokat hozni, hanem abban, hogy jóval több erőforrás jut magának a játéknak a működtetésére. A mainál nagyságrendekkel fejlettebb mesterséges intelligenciára és interaktívabb játékkörnyezetekre számíthatunk tehát – a fejlesztők meg arra, hogy külön programozó-csapatokat kell ezekre a területekre ráállítaniuk. Vegyük még hozzá ehhez, hogy mennyi idő kell az új gépek programozásának kiismeréséhez (az Xbox2 és a PS3 is többprocesszoros rendszer lesz), és máris látjuk, mitől félnek a kiadók (elsősorban a kisebb, kevésbé tőkeerős cégek): egy-egy játék elkészítése a maiaknál háromszor-négyszer több pénzbe fog kerülni! Mit lehet tenni, hogy ne legyen pénzügyi katasztrófa a játékok kiadásából? Az azonos nyereség eléréséhez ugye vagy három-négyszeres áron kellene adni a játékokat, vagy három-négyszeres példányszámokat értékesíteni belőlük (esetleg kombinálni is lehet a kettőt: másfélszeres áron dupla mennyiséget eladni). Nyilvánvaló, hogy mindkét út járhatatlan. A játékárak emelését legfeljebb 60-70 dollárig viselné el a közönség (addig sem különösen boldogan), az eladott példányszámok pedig nemhogy nőni nem fognak, de jó időbe telik majd, mire a mai szintet újra elérik. Utóbbinak nagyon egyszerű a magyarázata: jelenleg PS2-ből, Xboxból és GameCube-ból világszerte összesen kb. 100-110 millió darab üldögél a játékosok szobáiban, tehát a jelenlegi konzolgenerációra megjelenő játékokat ekkora közönség vásárolja. Az új generációnak évekre lesz szüksége (már csak a véges gyártókapacitások miatt is), hogy ehhez fogható vásárlóbázist teremtsen magának.

■ **képaláírás**

A kiadóknak tehát le kell nyelniük, hogy az új generációs konzoljátékok az első időkben az eddig megszokottnál kisebb bevételt fognak termelni, esetleg veszteségek is lesznek, és csak hosszú távon fog megtérülni a beléjük fektetett energia. Nagyszerű kiutat jelent viszont ebből a csapdából a multiplatform fejlesztés: egy játékot elkészíteni négy-öt gépre nyilván sokkal kevesebbe kerül, mint négy-öt különálló játékot, a marketingköltség pedig egyenesen a töredéke! Jogosan várhatunk tehát még az eddiginél is sokkal több multiplatform játékot az elkövetkező években (és a multiplatformba természetesen a PC is beleértendő). Főleg középkategóriás kiadóknál érhető tetten, hogy a konzolgeneráció-váltás pénzügyi kockázatát azzal próbálják meg csökkenteni, hogy a talán szerényebb, de biztos eladásokat produkáló PC-s piac felé nyitnak. Így tett az eddig főleg konzolon nyomuló Midway (Unreal, Rise and Fall), a Namco (a Flagship Studios új játéka) és a Take 2 (Civilization 4), és minden jel arra mutat, hogy több kiadó is követni fogja a példájukat.

Lenni vagy nem lenni?

A fentiekben sok érv és ellenérv hangzott el a PC-s játékok jövőjével kapcsolatban. Tekintsünk most el a jolly joker érvtől, miszerint bizonyos játékstílusokra (stratégia, MMORPG, FPS) a PC sokkal alkalmasabb, és mindig is sokkal alkalmasabb lesz, mint bármilyen konzol – hiszen például szimulátorra is csak a PC jó, és ezzel együtt gyakorlatilag kihalt a stílus...

A helyzet ma „PC vagy konzol" témában igen képlékeny, egyelőre nem tudni, melyik logikus(nak tűnő) trend mennyire lesz erős, és hogyan reagál az újdonságokra a játékosok tábora. Hosszú távon sajnos valóban megvan az esély, hogy a PC, mint játékplatform oda jusson, ahol ma a Macintosh tart: a legnagyobb sikereket átírják rá néhány hónapos késéssel, de a gépet – akármekkora divat is ma a Mac – inkább internetezésre és munkára használják a vásárlói, mint játékra. Megvan viszont minden esély arra is, hogy a PC-s játékok újabb aranykora elé nézünk! A közeljövőre nézve mindenesetre nincs félnivalójuk a PC-tulajdonosoknak, hiszen 2005-2006 a tavalyi évhez hasonlóan szenzációs játékfelhozatallal fog bennünket elkényeztetni. Aztán amikor megjelennek az új generációs konzolok, és a saját szemünkkel látjuk őket, nemcsak a fantasztikus ígéreteket halljuk, esetleg megfontolhatjuk, hogy beszerzünk egyet a csodamasinák közül – szigorúan a PC mellé, és nem helyette...!

Hancu

Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk!

Temple of Elemental Evil

Üdv!
A Temple of Elemental Evillel játszom, és egy templomszerűségben vagyok, aminek a helyét a kovács adta meg Nurth-ban. Már 2 szintet lementem és egy troll vezérnél vagyok, először megpróbáltam megölni, de nem sikerült, így load, és észrevettem, hogy a fighteremnek csak 20500 exp-je van, míg a többieknek 27800. Egy régebbi állásomat visszatöltöttem, ami csomó futkározással előbb van, és ott is így vannak az exp-ek, egy jóval régebbi mentésen pedig, ami a templom földszintjén van, mindenkinek megvan a 23000 xp-je. Ez mitől van? Jó lenne, ha tudnátok segíteni nekem, mert ez eléggé elvette a kedvem a játéktól. Hogy lehet megnézni, hogy a magic tárgy mit tud? A lent lévő képben nem írja ki.

Elöljáróban annyit, hogy patch-ek nélkül a Temple of Elemental Evil gyakorlatilag játszhatatlan – gyanítom a mentések közt eltűnő XP-k is rajta vannak a javított hibák kilométerhosszú listáján. A tárgyak azonosítását a boltosoknál, vagy a mágusok Identify varázslatával tudod megejteni (feltéve ha mázlid van, és éppen működik a programnak az a része), illetve, ha felteszed a patch-eket, a program Shift + klikkre már legtöbbször korrekt infóablakot ad a tárgyaknál. A pacthet a www.atari.com oldalról tudod letölteni.

Syberia 2

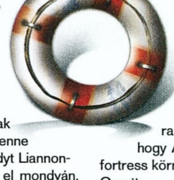
Hello Guru!
Szükségem lenne egy kis segítségre. Elakadtam a Syberia 2-ben, ahol Hans Voralberg múltjában kell menni, és a házban az órát felhúzni 7:15-re, hogy Hans apja visszamenjen a gyárba. Az óra már jár, de nem tudom felhúzni, és nem tudom mire jó az a kis csengő a két kalapácsos robot között.
Kérlek segítsetek!
Darth Revan

Megpróbálom a teljes folyamatot az elejétől fogva vázolni:
- Alul a tekerentyűvel állj 2:45-re.
- Húzd fel a bal, majd a jobb oldali figurát.
- Indítsd el az ingát.
- Felül az órát állítsd 7:15-re.
- Húzd meg a jobboldali súlyt, hogy felpörögjön az óra.
- Vágj rá a csengőre, és Hans apja már húz is a gyárba!

Spellforce: The Order of Dawn

Tekintetes PC Guru Team!
Spellforce témakörben van észrevételem, illetve némi kiigazítanivaló Mr. Tika írásában. A 7King Arthur kérdéseire adott válaszok közül az első, ami a Hinrik Karsson-féle brandyhez kapcsolódik, nem pontos. Bár az adott helyen (Liannonban) lehet találni egy üveg italt (Liannon brandy), de az illuminált törpnek a szülőföldjéről származó ital felel csak meg („...more liquer from my homeland"). Ez az otthon pedig, Southern Windwall, ahol nevezett szeszkazán testvére fogja odaadni azt a tintát, ami kóser. Northern Windwallból lehet odajutni, de addig azonban pár büdös hulla és csonti megkeseríti az életét, mire odaérkezik Mr.7King.
Üdvözlettel: arsene lupin

Mea culpa, és hamu a fejemre, ugyanakkor köszönet a korrekt, és stílusos helyreigazításért!



Greetings Guru team!
Elakadtam a Spellforce nevű játékban, és ehhez lenne pár kérdésem:
1. Van Greyfellben egy Hinrik nevű iszákos törpe, és megbíz, hogy hozzak neki piát a szülőföldjéről. Szóval itt az lenne a gond, hogy találtam egy üveg brandyt Liannonban, viszem vissza, de nem fogadja el mondván, neki a szülőházájából kell a brandy. Hogy szerezzem meg a piát?
2. Van a Magial Artefacts c. küldetés, itt kapok egy köpenyt, de az a nő, aki meg tudná foltozni, azt mondja, hogy hozzak neki valami kőpók-selymet. Hol találom meg ezt a kőpókot és milyen szintű?
3. Greyfellba menet találkoztam sírkövekkel. Kérdésem: ezekkel lehet valamit csinálni (lehet-e valami csontit idézni belőlük)?
4. Shielben ott vagyok, hogy felszabadítva az elf és ember emlékmű, a shieli erők parancsnoka meggyógyítva, néhány tábor bezúzva, de tömegével jönnek a zöldbőrűek és banditák. Hogy tudnám őket elintézni?
5. Hogy lehet előhozni a konzolt?
Üdv: El Burro

Ui.: Ha be tudnátok rakni a mentőövbe, nagyon hálás lennék érte.
Egyébként nagyon jó az újság, csak így tovább!

1. Lásd feljebb arsene lupin írását.
2. Northern Windwalls déli részén a Greydusk Vale-be vezető portálhoz közel találod Rockweavert.
3. Az Echoes című mellékküldetésben lesz majd szerepük, amit Sandor aktivizál Rohen halála után.
4. Sok okosságot nem tudok mondani; védd le az inváziós útvonalakat tornyokkal, miközben takarítsd a térképet szisztematikusan, és minél előbb foglald el az erődöt.
5. Ctrl + ú

Hello mindenkinek!
Nekem is kellene egy kis segítség a Spellforce játékkal kapcsolatban:
1. Shadow World quest: ott tartok, hogy valamilyen kristályt kellene elpusztítanom, de nem tudom, hogy hol van.
2. Amra quest: ez is egy páncélról szól, ott tartok, hogy megtaláltam Amra darkelf segítőjét, és ő azt mondta, hogy Amra sírja valamilyen helyen van, egy fortress környékén, de azt se találtam meg eddig.
Garett

1. A kristály Howling Moundson, a belső erődben az északnyugati fal déli részén (tudom, ez elég furán hangzik, de a helyszínen már érthető), a falban van elrejtve, közel a Whisperhez vezető portálhoz.
2. Az Amra és Lea quest zanzásítva: Lea sírja a Whisper térképen van, eljutni hozzá Sentón keresztül lehet (Shan Muir – tolvajcéh az öreg

házban – Sento levele – Sento – Wildland Pass – Sento), eddig gondolom megvagy. A továbbiakban, ha találkoztál Tygarral (Amra bajtársa), ő elküld Craighez, de meg kell várnod, míg a fő sztorivonal eljut ide, nevezetesen Frost Marsh-hoz. Amra sírja egyébként Howling Moundson lesz.

Légyszi segitsetek!
A Spellforce című teljes játékotokban sikerült Whisperben elakadni, nem találom a csávesz griffjét, és nem tudok továbbmenni. Egyébként az újság jó, csak rövid.
Thanx: Freez

Jó helyen vagy, Whisper délnyugati részén a nagy domb déli kitüremkedésén keresgélj.

Tisztelt Guru Team!
Bajba jutottam! A Spellforce: The Order of Dawnnal vagyok elakadva. A 2. pályán vagyok, ahol mellékküldetésként a szellemet kell megölni.
Az elsőt, azaz az 5-ös szintűt már legyőztem. Aztán, mikor visszamegyek, ott vár rám egy 10-es szintű szellem. Na, azt nem bírom legyőzni, hiába idézem meg a höst, ketten se bírják!
Légyszi segitsetek!
Előre is kösz:
PÖTYI

Nem muszáj megölnöd most (a mellékszál aktív marad később is), haladj tovább a történet fő szálán, tápolj, izmosodj, aztán pár óra játék múlva visszajössz és lecsapod, mint a legyet!

Sacred

Long csá, GURU team!
Lenne, egy égető problémám a Sacred' nevű játékkal kapcsolatban. A II. actben vagyok, ahol a haldokló katonának vizet kell vinni. Mikor odaérek, valami villog a forrás szélén, de nem jön elő! Végigjátszást is mellékelhettek. Segítségeteket előre is köszönöm!
Guybrush

Ami a forrásnál villog kedves olvasó, az egyfajta erőteljes ösztönzés arra, hogy tessék eredetiben megvenni a játékot. Kalózverzióval játszol, azért nincsen kulacs.

World of Warcraft

Hi GURU Team!
Volna egy apró kérdésem a WoW-al kapcsolatban. Szóval már régen meg akartam szerezni a WoW-ot és mikor megláttam a honlapotok, hogy ingyenes a béta, egyből nekiugrottam letölteni. Miután kész lett, nem ment! Rá 4-5 napra egy ismerősöm elhozta a FULL-t (legális, külföldön lett vásárolva), és mivel még netem nincs (van, csak ISDN; most mikrohullámút köttetek), így adtak hozzá egy pár LAN-os programot, és így se megy. Nem tudnátok valami javaslatot adni?
Előre kösz!
EvilRicky

U.i.: Frankó az újság!
U.i 2.: Nekem a full WoW-ot 2h 30min alatt rakta föl a gépem!

Sajnos rossz hírem van, a World of Warcraft kizárólag online játszható, LAN-on, internet nélkül nem fog futni. Ha máshogy nem megy, a mikrohullámú becsatlakozásig próbálj ki egy ingyenes netelérést (pl. http://index.hu/0net/1/), modemet már kapsz pár ezer forintért, és éjjel a telefonszámla sem lesz sok.

ui1: Kösz.
ui2: Nekünk alig volt több, mint egy óra...

HL2 SDK

Jó lenne, ha ráraknátok a DVD-re, tutoriallal együtt, vagy a címet küldjétek el. Nehogy abbahagyjátok a Photoshop rovatot, többféle tutorialt is rakhattok egy dvd-re. Amúgy jó az újság! PC GURU forever and ever & ever & ever...
Newl

A fejlesztői környezetet DVD-re jogi okokból nem rakhatjuk fel, de ha megvan a Half-Life 2, a Steam menüben letöltheted. SDK néven fut, elvileg legalul kell lennie & lennie & lennie...

Evil Genius

Hy !
Egy buta kis barátom kérdi, hogy az Evil Geniusban, hogyan lehet kinyírni azokat a kis mitugrász superagenteket?
Thx, Bh

Csacska ismerősnek tolmácsold, hogy kiirtásuk küldetésfüggő, magyarán amíg nem kapsz konkrét küldetést, hogy jégre tedd név szerint ezt és ezt, addig csak szórakozhatsz velük (elfogod, bebörtönzöd, kiszabadul, elfogod újra...).

Chaser

Hello!
Szeretnék egy kis segítséget kérni! Elakadtam a Chaserben. A Lomonoszov kráter – Romok című pályán van egy rész, ahol valami generátorok vannak medencében. Innen nyílik egy kis szoba, tele van sziklákkal, és ezekre felugorva látszik egy ajtónyílás, ahova nem tudok beugrani, pedig más utat nem találok.
Előre is köszi!
Gyurma

Jobbra keresgélj, látnod kell arra egy félig betemetett-beomlott ajtót, pontosabban csak a keret egy része látszik, illetve a kiálló vasdarabok, amelyek létraként működnek. Itt fel, és folytasd tovább!

Forgotten Realms: Demon Stone

Tisztelt Guru!
A Demon Stone nevű játékhoz szeretnék tanácsot kérni. A 4. pályán tartok, ott, ahol egy nagy, pajzsokból összerakott lényt kell irányítani. Az a gondom, hogy én nem tudom mozgásra bírni ezt az izét. Hogy kell?
Előre is köszi!
Szasza

Ez egy több fórumon és levélben is felbukkant, mondhatni „hivatalos programhiba", amelyen egy korábbi állás visszatöltésével – a pálya elejéről indulva – túl tudsz jutni (kis szerencsével)...

CHEAT

SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

Nyisd meg a játék könyvtárában található swkotor2.ini fájlt és a [Game Options] szekcióba írd bele: EnableCheats=1
Játék közben a „'" lenyomása után megjelenő konzolba írd be a kódokat:

setcharisma ## - charisma beállítása ## szintre
setstealth ## - stealth beállítása ## szintre
setdemolitions ## - demolitions beállítása ## szintre
setintelligence ## - intelligencia beállítása ## szintre
settreatinjury ## - treat injury beállítása ## szintre
setcomputeruse ## - computer use beállítása ## szintre
setrepair ## - repair beállítása ## szintre
setsecurity ## - security beállítása ## szintre
setstrength ## - strength beállítása ## szintre
setdexterity ## - dexterity beállítása ## szintre
setconstitution ## - constitution beállítása ## szintre
setwisdom ## - wisdom beállítása ## szintre
setawareness ## - awareness beállítása ## szintre

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Keresd meg az INIT.PY fájl-t és nyisd meg Notepaddal.
Írd be a következő sorokat és mentsd el:

import ff
ff.CON_ENABLE=1
Indítsd el a játékot, és a „Shift" + „~" lenyomásával hívd be a debug menüt.
Írd be: Campaign_AddPrestige(9000000)
Hatására kapsz 9 millió presztízspontot.
Ha nem működne, akkor így írd be:
import ff
ff.Campaign_AddPrestige(9000000)

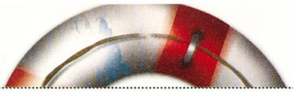
A következő kódokat is a debug menüben kell beírni:
ff.God() - isten mód az összes karakternek
ff.Peace() -az ellenségek nem támadnak
Fontos a kis/nagybetű használata beíráskor!

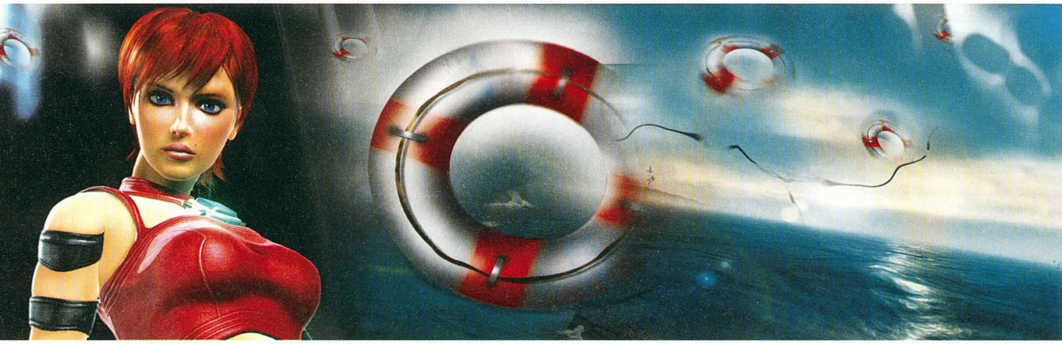
PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Játék közben nyomd le a „~" gombot a konzol előhívásához és írd be a kódokat:

A kódok újbóli beírásától a kód kikapcsol
PKGOD - isten mód
PKDEMON - demon morph bekapcsolása
PKWEAKENEMIES - az ellenségek kapnak még egy életet
PKALWAYSGIB - excessive gibbage bekapcsolása
WEAPONSPECULAR 1/0 - weapon specular bekapcsolása
PKWEAPONS - összes fegyver
PKAMMO - max töltény minden fegyverbe
PKHEALTH - max élet
PKPOWER - max élet és töltény
PKGOLD - sok aranyat kapsz
PKHASTE - gyorsabban mész
PKWEAPONMODIFIER - fegyvermódosítás mód bekapcsolása
PKKEEPDECALS - a lövésnyom nem tűnik el
PKKEEPBODIES - a megölt szörnyek teste nem tűnik el

Tika





Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

VGA hűtés

Csö PC Guru!
Lenne egy kérdésem: A procim 3 GHz-es, max. 50 fokra melegszik, de a videokártyámon passziv bordás hűtő van (Radeon 9600SE), néha túlmelegszik és akkor a gépem megadja magát. Pl. a Doom 3 simán a padlóra küldi. Jó hűtést akarok venni, vízhűtésben gondolkoztam, az a VGA-t is hűtené és csendes is lenne. Ha lenne valami jobb ajánlatotok, akkor lécci irjatok! Sirály az újság!
Pisti

Kedves Pisti!
Ha vízhűtésben gondolkozol, az én ajánlatom a Zalman Reserator 1, azon okból, hogy ez teljesen passzív megoldás, tehát majdnem hangtalan (az egyetlen zajforrás benne a vízpumpa). Nagyon jól megépített rendszer, kapható hozzá CPU és GPU hűtőblokk is, tehát csendes (12 cm-es ventivel szerelt) táppal gyakorlatilag zajmentes gép építhető köré. Ára valahol 50 ezer forint környékén van... Ha nem szeretnél rá ennyit költeni, választhatod a Zalman ZM80-as VGA hűtő sorozatából valamelyiket (A, C, D). Mindegyik passzív (nincs venti), de opcionálisan elérhető a C változathoz egy oldalsó, 8-centis légcsavar (ZM-OP1). A D-ben két heatpipe van, míg az A-ban és a C-ben csak egy, ezért én a D-t javaslom. Felszerkesztésük a kártyára felér egy Technic-LEGO tanfolyammal... (Ennyi pénzből én mondjuk inkább beneveznék egy combosabb videokártyára... – Joc)

Tápos kérdés

Sziasztok!
Még tavaly novemberben beruháztam az újonnan kihozott hardware-ekbe, és vettem egy ASUS P5GDC Deluxe alaplapot, meg egy 530-as procit és persze videokártyát is cseréltem, egy ASUS EAX600XT-t (azért ezt, mert akkor még nem volt ilyen kategóriában jobb) vettem. A többi maradt, 2 db 256-os Smasung RAM, 120-as SATA winyó meg egy 80-as IDE winyó, Plextor CD olvasó, egy LG CD író és egy SONY DVD író. Nem ütköztem komolyabb gondokba az összerakásnál, de amikor végre kész volt és össze is dugtam, megnyekkent. A tápom egy 400-as DTK, ami szerencsére a túlterhelés miatt lecsapta magát. Utána lehúztam róla az optikai meghajtókat és bekapcsoltam, de a monitort nem lökte be a videokártya, igy nem tudtam mi van. Aztán lehúztam a tápról mindent, ami nem fontos és minden müködött rendesen. Szóval most csak alapjáraton használom (internet, office stb.), de akarok venni a közeljövőben egy új tápot. És akkor most a kérdés! Ezeknek az új alaplapoknak a tápcsatlakozója ugye az EATX lett. Ami abban különbözik a sima ATX-es csatlakozótól, hogy 2*10 pin helyett 2*12 pines. De kompatibilis az ATX-es tápokkal... Szóval esetleg egy ilyen csatlakozó-átalakító megoldhatná a problémámat vagy ennek semmi köze hozzá, és kell vennem egy nagyobb tápot? Ha kell, mindenképpen 560-asban gondolkodom, néztem párat, pl. a Thermaltake 560W-os darabját (W0023RE) de ez relative drága, mert van hozzá egy csomó extra design-neon, meg még nem tudom mi, amire nekem semmi szükségem. Tehát kérlek, ajánljatok valami megbizható tápot kb. 30 000 Ft-ig. Bala

Kedves Bala!
Ha ennyire nagy igényeid vannak a tápegységeddel szemben, szerintem érdemes az Enermax tápok között keresgélni. Ezek köztudottan kiemelkedő teljesítményűek és rendkívül megbízhatóak. Ráadásul az Enermaxnak nem szokása a mindenféle csiricsáré kütyük gyártása, tehát semmi felesleges marhaság nem lesz a dobozban, amire nincs szükséged (á la ThermalTake). Az én ajánlatom az EG651PVE24P. Ez ugyan „csak" 550W teljesítményű, de szerintem elég lesz, ezek ugyanis „minőségi wattok"... Megjegyzem, az újabb alaplapok 24 pines tápcsatlakozójának plusz 4 tűje egy második 12 voltos körhöz tartozik a tápban, ami nélkül nem egészséges az ilyen lapok hajtása. Erre a plusz kakaóra azért volt szükség, mert ma már szinte minden részegység 12 volttal megy. Az általam említett táp (nevéből is jól láthatóan) már 24 pines, tehát az alaplapodhoz gond nélkül tudod majd csatlakoztatni.

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: , Magyarország, Macroda, Bluefish

Gépvásárlás

Helló Guruk!
Új gépet szeretnék vásárolni. A rendelkezésemre álló pénzforrás kb. 230 000 HUF. Az elképzelésem a következő: AMD Athlon 64 3500+, 1 GB 400 MHz RAM (2x512), nVidia Geforce 6600 GT (AGP vagy PCI Express?), 120 vagy 160 GB Samsung vinyó, LG DVD olvasó. A legnagyobb gondot az alaplap kiválasztása okozza. Én legszívesebben Gigabyte-ot választanék. Ti melyik típust ajánljátok? Ha ti ebből más konfigot állítanátok össze, kérlek, írjátok le! Hány wattos táp szükséges egy ilyen gépnek? Kérlek, irjatok vissza!
Köszi: Levi

Kedves Levi!
Athlon 64-hez én az MSI K8N Neo4 Platinum alaplapot javaslom. Ez kellőképpen stabil és jól felszerelt alaplap, amelyre hosszútávon lehet építkezni. Ha ragaszkodsz a Gigabyte-hoz (ami szintén jó név), jó választás lehet a GA-K8NXP-9 is. Tápegység: egy ilyen gépnek

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepitsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Joc

■ Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

minimum 450 W-os minőségi táp kell, márkákat nem írok, mert minden mentőövben leírom legalább kétszer... (most is leírtam már az előző levélre adott válaszban.)

Stabilitási probléma

Üdv!
Nagy a gondom! Először is van egy inteles, 845e-s MSI alaplapom, 2,4-es Celeron proci, 256MB 333MHz-es DDR RAM, hálókártya, TV-tuner, egy 40GB-os, egy 80GB-os és egy 200GB-os winyóm, DVD-író, 5 cooler, 2 neon (de ezek csak ritkán mennek). Ja, egy 300W-os Codegen táp és egy 15" LG Studioworks 44i. Na és a videokártya egy Geforce 6600GT AGP (128MB). Az előző egy Geforce MX440-es (128MB) volt. No és itt a probléma: amikor minden drivert fölraktam, minden működik, de amikor elindítok egy játékot, a monitorom egy fekete képet hoz be és a zöld fény, amit ad, elsárgul, mint amikor kikapcsolom a gépet. Az előző videokártyával nem csinálta ezt. A Midnight Club 2-nél mind a két videokártyánál a játék indulásnál bead egy kék képernyőt amin ez áll: „A Windows a rendszer és a hardware károsodásának elkerülése érdekében leáll. Ha először látja ezt a hibaüzenetet, indítsa újra a rendszert, ha másodszorra is megjelenik kövesse az alábbiakat: Ellenőrizze, hogy van-e elég hely a lemezen. Keressen a gyártónál BIOS frissítéseket. Próbálja meg a videokártya cseréjét."
Több játéknál is ez van, pedig csatlakoztattam a 6600GT-hez a plusz tápkábelt. Ez software vagy hardware hiba?
Hali! laza

Kedves Laza!
Sikeresen belefutottál az összes olyan problémába, ami ordítva jelzi, hol a gond: a 300 wattos Codegen táp... Leveled nagy részét azért nem vágtam ki, mert az összes felsorolt hibajelenség kitűnő példa arra, amit az átlag felhasználó rendszerint tapasztal, ha kezd elfogyni a tápból a szusz. Cseréld le viharos sebességgel valami értelmes darabra (minimum 360-400 W legyen, a későbbi fejlesztéseket szem előtt tartva), márkákat nem írok, okokat lásd fentebb.

Még mindig tápolunk

Kedves PC Guru Team!
A tápommal lenne egy kis problémám. Normális az, hogy melegszik? Még kikapcsolt állapotban is meleg néha a táp. Azt hiszem, azóta van ez, hogy beleraktam egy új videokártyát: Connect3D Radeon 9600 256MB. A táp típusa: Codegen P4 300W. Amúgy is terveztem már lecserélni, meg egy új coolert is venni szeretnék, mert baromi hangos a mostani. Mit ajánlotok? A gépem: Gigabyte P4 SIS648 FSB533 DDR 8xAGP, P4 2GHz, 2*256MB DDR, 80GB Seagate+80GB Maxtor.
Előre is köszönöm.
Jó az újság, csak így tovább! Gabesz

Kedves Gabesz!
Oké, ez úgy tűnik ilyen tápos hónap lesz... Először is szerintem lendületből cseréld le a Codegent valami megbízhatóbb darabra, azzal 99%, hogy megszűnnek a problémák. Az ATX tápok egyébiránt állandóan áram alatt vannak (LAN-ról bootolás, vagy billentyűkombinációra történő rendszerindítás esetére), illetve a jobbakon van hátul egy nagy főkapcsoló, amivel áramtalanítani lehet őket. Emlékeim szerint a Codegen csodákon ilyen nincs... Ennek ellenére úgy hiszem, esetünkben ez mégsem normális jelenség, inkább cseréld le, amíg nem késő. Még egyszer megpróbálom tömören összefoglalni, mit kell figyelembe venni a tápegység megvásárlásakor. Általánosan elmondható, hogy átlagos kiépítésű gépek esetén (1 HDD, 1 optikai egység, átlagos VGA) 2,2-2,4 GHz-ig elegendő a 360W-os, 2,4-3,0 GHz-ig a 400-410 W-os, 3,0-3,4 GHz-ig pedig a 420-450 W-os táp. Mindez minőségi tápokra vonatkozik! Az általam ajánlott márkák még egyszer: Vantec, Sirtec, Chieftec, Delta, Enermax, ThermalTake, Zalman, HiperPower, OCZ. Ha több DVD és/vagy CD íróolvasó, HDD van a gépben, érdemes 40-50 W-tal erősebb tápot választani. Izmos VGA (ez alatt a kiegészítő tápcsatis kártyákat értem) esetén elkélhet további 40-60W plusz.

Gépbővítés

Ahoy Cray!
A segítségeteket szeretném kérni, gépet szeretnék bővíteni. A konfigom: MSI KT4AV VIA KT400A alaplap, AMD Athlon XP 2200+ proci, X800Pro videokártya, 2*512MB DDR RAM (egyik Samsung, a másikat nemtom); 460W-os Cheiftech táp. Én alaplapra meg procira gondoltam. Alaplapból olyat szeretnék, ami dual memóriakezeléses (nyilván, mivel van 2db 512-es, amúgy gáz, ha nem ugyanolyan márka?). (Nem, de kisebb az esély arra, hogy hibátlanul fog menni duálban.) Prociból meg inkább AMD, de ti meg tudtok győzni a másikról is, ha szerintetek most azt érdemes. Nem ártana újítani, mert ezek már eléggé elavultak... Ti mit javasolnátok? A pénz annyira nem lényeg. Kérlek, tegyetek be az újságba, vagy írjatok vissza, nagyon fontos lenne. Előre is köszi.
Hűséges előfizetőtök: Soil
ui.: Nagyon bejön az újság!

Kedves Soil!
Mai ajánlatom az ASUS A8V Deluxe deszka, a hozzá passzoló AMD Athlon 64 3200+ CPU-val. Ez AGP-s lap, tehát jó lesz bele a VGA kártyád (az A8V-E Deluxe már PCI-Expresses! Erre figyelj vásárláskor, nehogy kellemetlen meglepetés érjen!).

Alaplap AMD-hez

Hello PC Guru!
Azzal a kérdéssel fordulnék hozzátok, hogy szeretnék venni egy dobozos AMD Athlon 64 3500+ CPU-t (Socket 939); milyen deszkát ajánlanátok hozzá? Előre is közlöm, hogy 25 000 Ft-ot szánok rá. Nagyon köszönöm. noNesy
u.i: Csak így tovább, egyre jobb lesz az újság! Légyszi rakjatok be az újságba! (Oké, de majd egyszer talán mi is kérünk tőled valamit...)

Kedves noNesy!
25 ezresből a legjobb S939-es lap szerintem az Abit AV8-3RD EYE. Ezen van kellő menynyiségű SATA csatlakozó, hatcsatornás hang, gigabites LAN. Ugyanarra figyelj, amit fentebb is írtam: ez is AGP-s jószág, ami lényeges abból a szempontból, hogy milyen VGA kártyád van/lesz.

Akad a Doom 3

Sziasztok,
1. 256x2 MB RAM-al, P3 Intel(r) 733MHz procival és Geforce FX 5900XT 128MB-os VGA-val felszerelt gépen akartam futtatni a Doom 3-mat. Amikor több ember szerepelt, akkor akadt (hiába vettem le mindent). Tudtok valami megoldást? Szerintem a kártyával nincs baj csak egy kicsit a proci gázos.
2. Amikor föl lett húzva a kártya, pontok jelentek meg a monitoron (többször is próbáltam, ugyanez). Miért lehet ez? Talán a kártya a hibás vagy a proci vagy a monitor?
3. Nagyon jó a PC Guru! Hajrá, jók vagytok!
Köszi, Robi

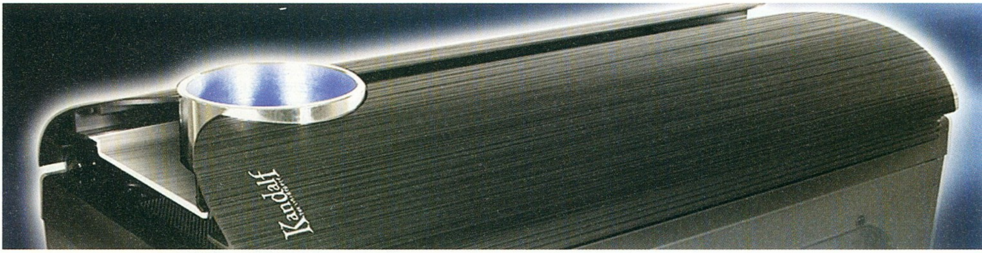
Kedves Robi!
1. Joc után szabadon: 733 MHz-es CPU-ra ráindítani a Doom 3-at olyan, mintha egy Trabival akarnál elvontatni egy befékezett, 40 tonnás úthengert. Esélytelen. (Komoly fogadásom van arra, hogy nem olvastad anno a Doom 3 teljesítménytesztünket. Ott (is) leírtuk, hogy ez a játék NAGYON sok processzor-erőforrást (is) igényel. 2GHz alatt próbálkozni lehet, de nem érdemes... – Joc)
2. Nem hibás egyik sem, csak a kártya nem bírja a tuningot, és hibázik magasabb órajelen. Ilyenkor kell abbahagyni a húzást, nehogy „úgy maradjon" a kártya véletlenül.
3. Köszi, igyekszünk...

VGA csere

Sziasztok!
Számítógép-szerelési ügyben szeretnélek titeket zavarni. Nekem az olcsó kártyák közül az ATI Radeon 9550 128 MB RAM, és a GeForce FX5700LE 128 MB RAM típusokat ajánlották. Nem tudok dönteni, szerintetek melyik a jobb? Ha tudtok, ajánlhattok másikat. Kb. 35-40 ezer forintot szánnék rá. Előre is kösz a segítséget! Hűséges olvasótok: Zolee

Kedves Zolee!
Én bizony, ha neked lennék, ezért a pénzért egy tisztességesen órajelezett ATI 9600XT-t vennék. Például a Cub3D-nek a 128 megás 9600XT-je nagyjából 32 ezresbe kerül, és ezzel nagyságrendekkel jobb vásárt csinálsz, mint mondjuk az 5700LE-vel... A probléma inkább az, hogy valószínűleg az nVidia 6600GT chipes kártyák ára is hamarosan 40 ezer környékére csúszik. Ezt az alternatívát azért érdemes megfontolni, mert az NV40 (amire a 6600GT épül) új fejlesztés, a jó öreg R360 (9600XT) pedig már igencsak koros. Nem is beszélve a többlet kakaóról (a 6600GT csúnyán elnáspángolta szintetikus tesztekben még a 9800XT-t is).

Cray



Hardver hírek

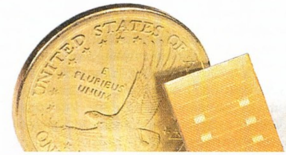
Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Négy gigahertzen is működik a kilencmagos Cell processzor

Az IBM, a Sony és a Toshiba most először közölt részletes adatokat a közösen fejlesztett Cell processzorról, mely többek között a Sony PlayStation 3-ban mutatkozik be.

A Cell processzor prototípusa 0,09 mikronos csíkszélességgel készül, egy kétszálú futtatásra képes PowerPC magból és nyolc (!) további társegységből áll. Utóbbiak a lebegőpontos számításokért felelősek, amely elsősorban a szórakoztatással kapcsolatos alkalmazások, a munkaállomások szoftverei és a kiszolgálók rendszerei számára fontos. A PowerPC mag 32 KB elsőszintű és 512 KB másodszintű gyorsítótárral gazdálkodhat, míg a társmagoknak 256 KB jut. A kilenc mag ellenére a szilícium egészen elfogadható méretű marad, hiszen 221 négyzetmilliméteres mérete nagyjából megegyezik a kétmagos Intel Pentium 4 magjának méretével. A Cell 234 millió tranzisztora 4 GHz fölötti órajelen is üzemképes lehet már ebben az évben, ami kiváló mérnöki munkára utal.

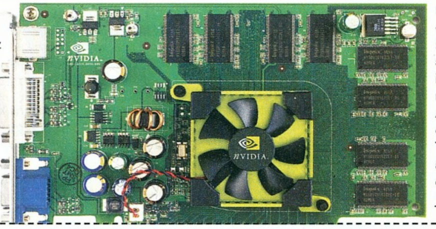
Az Intel megoldásaihoz hasonlóan a Cell is támogatja a virtualizációt, azaz egy időben képes több különböző operációs rendszer és a hozzájuk tartozó folyamatok kezelésére. Emellett óriási előnyt jelenthet a Rambus XDR felületének alkalmazása, ami 3,20 és 8 GHz között képes működni. A FlexIO névre keresztelt processzorsín 6,40 GHz-es órajel mellett több mint négyszer gyorsabb napjaink megoldásainál. A Cell mikroprocesszor tömeggyártása az IBM 300 mm-es szilíciumostyákkal dolgozó New York állambeli gyárában kezdődik, később pedig a Sony Nagaszakiban található üzeme is besegít.



A PlayStation 3 agya

Új AGP-s kártya az nVidiától?

Bármilyen hihetetlen, úgy tűnik, hogy most, a PCI Express korában az nVidia AGP-s kártya kiadását tervezi! Ha a hírek igazak, valóban készülhet még natív támogatású AGP csatolójú kártya. Mi erre a magyarázat? A válasz egyszerű. Létezik a videokártya piacnak egy alsó szegmense, ahol az olcsó kártyák versenyeznek egymással. Ezen a piacon az nVidia az NV44-gyel, vagyis a GeForce 6200-zal száll versenybe. Mint ismeretes, ebből is készül AGP-s verzió, ám ehhez az nVidia PCI Express-AGP átalakító HSI-lapkáját hívják segítségül. Úgy tűnik, ebben az árkategóriában még a HSI-lapkának a költségét is érdemes lefaragni. Natív, vagyis a GPU-ba épített AGP-támogatás esetén a lapkára nincs szükség…



Az nVidia az alsókategóriás GeForce 6200 AGP-s verziójának piacradobását is tervezi.

A felröppent hírek szerint az új kártya valószínűleg GeForce 6200 néven lát napvilágot, ám eltűnik a név mögül a TC (Turbo Cache) jelölés. Ahogy arról már beszámoltunk, a Turbo Cache lehetővé teszi, hogy a kártyára minimális mennyiségű memóriát integráljanak, hiszen a PCI Express sebessége miatt ragyogóan használható a rendszermemória is textúrák tárolására. AGP esetén elveszik a Turbo Cache által nyújtott előny, ami azt jelenti, hogy ha kevéssel is, de több memóriára lesz szükség a kártyán. Az új GPU az információk szerint minden képességében meg fog egyezni a PCI Express csatolójú változattal.

Viszlát, Socket A!

Hosszú éveken át kitartóan szolgálták felhasználók ezreit az AMD Socket A foglalatú processzorai – azonban idén márciusban egyszer s mindenkorra véget ér a pályafutásuk.

A dolog hátterében valószínűleg az állhat, hogy az Advanced Micro Devices a jövőben a 754 tűs processzorainak gyártására és fejlesztésére kíván összpontosítani. A döntés Athlon XP és Sempron CPU-kat egyaránt érint: előbbieknél a 2800+, 3000+ és 3200+, utóbbiaknál a 2200+, 2600+, 2800+ és 3000+ modellek kerülnek ki a forgalomból. Természetesen a váltás nem egy nap alatt fog lezajlani, folyamatosan állítják le a termelést. A rendeléseket március 1-ig lehet leadni Athlon XP, május 15-ig pedig Sempron processzorokra. Az utolsó példányokat szeptember 1-jével, illetve november 15-ével indítja útnak a gyártó.

Egyes területeken még 2005 második negyedévéig a piacon maradnak a 2300+, 2400+ és 2500+ Sempronok Socket A-s változatai. Attól nem kell félnünk, hogy hirtelen elfogynak a készletek, nagy valószínűséggel még idén karácsonykor is fogunk ezekből a processzorokból találni példányokat a boltok kínálatában.

Hírek az ATI következő grafikus lapkájáról

Az R520 kódnéven fejlesztett ATI VPU megjelenése előtt néhány hónappal megkezdődött a belső információk állítólagos szivárgása. Lássuk tehát röviden, mit várhatunk az új lapkától!
A hírek szerint 24 csővezeték 32 textúrázó egység, és 96 aritmetikai-logikai egység (ALU) dolgozik majd a tökéletes effekteken. A 700 MHz-es sebességen működő mag 192 árnyalóművelet elvégzésére képes órajelciklusonként, ami 134,4 milliárd műveletet jelent másodpercenként.
A gyártó nem spórol a memóriával, így várhatóan 512 MB, 256-bites, 1,8 GHz-es GDDR3-memóriát találunk majd a nyákon. A rendkívül gyors GDDR memória másodpercenként 57,6 GB adat átvitelére képes, 1,8 GHz-es működési frekvencia mellett. A GPU várhatóan 300-350 millió tranzisztorból épül fel, melyek 90 nanométeres gyártástechnológiával a szilíciumra. Az új kártya az nVidia új termékeihez hasonlóan támogatni fogja a Shader Model 3.0, az ATI HyperMemory, és az ATI Multi Rendering (az nVidia SLI-hez hasonló többkártyás működés) technológiákat. A kártya várható bemutatkozása 2005 májusa.

■ Már nemsokáig marad a csúcson

Az imént felsorolt adatok természetesen nem tekinthetők hitelesnek, hiszen a gyártótól kevés információ szivárgott ki eddig. Biztosra vehető azonban, hogy az eddigi gyakorlatok szerint a pletykáknak minimum egyharmada igaznak bizonyul, ezért a fenti adatok sem hagyhatók figyelmen kívül. Első ránézésre a 24 csővezeték, a 700 MHz-es órajel, és az 1,80 GHz-es memória teljesen hihetőnek hangzik. Utóbbiról már többször olvashattunk, a Samsung már hónapokkal ezelőtt megkezdte a hasonló teljesítményű GDDR3 lapkák tömeggyártását. A 90 nanométeres gyártás és a 300-350 millió tranzisztor már nagyobb probléma. Még a 110 nanométer is csak most indulgat, és mint tudjuk, az ATI általában először az egyszerűbb felépítésű középkategóriás megoldásaival kísérletezik kisebb csíkszélességgel. Így hát e két adat igen valószínűtlen, amiből persze az is következik, hogy a háromszoros teljesítmény is nehezen fog összejönni.

Thermaltake Kandalf házak

Az új házak az ATX és BTX szabványokkal egyaránt kompatibilisek. A Gyűrűk Ura Gandalfjára emlékeztető Kandalf elnevezésű termékek fekete és ezüstszínben kerülhetnek a vásárlók birtokába. Az egyetlen párhuzam Tolkien trilógiájával talán az ajtón található, kör alakú díszítő elem, amit egy fanatikus rajongó akár az Egy Gyűrűnek is gondolhat...

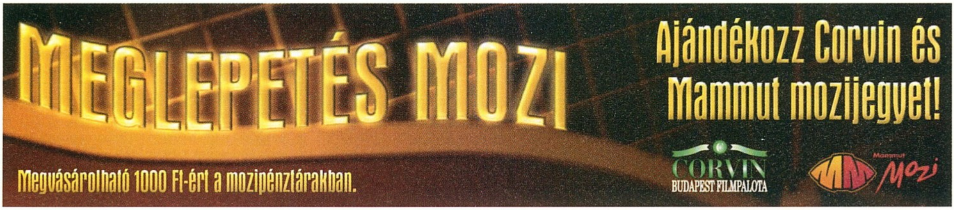
A design mellett a hűtésre is nagy gondot fordítottak a Thermaltake-nél. Egy 12 centiméteres ventilátor fújja be a levegőt az 53 * 22 * 56 centiméteres befoglaló méretű, 18,1 kilogramm tömegű ház alján, hátul pedig egy, az előzővel megegyező méretű LED-es darab szívja ki a felmelegedett levegőt 90 * 90 * 25 milliméteres társával karöltve. A ház tetején, egyfajta kéményként működő 9 centiméteres ventilátor segíti a meleg levegő felfelé áramlását. A kisebbik példány 1800-as percenkénti fordulat mellett 19 dB(A) zajt produkál, míg a 120 * 120 * 25 milliméteres példány esetén ezek az értékek 1300 RPM és 17 dB(A). A nagyobb gyártók ma már nem is dobnak piacra házat ablakos oldallap nélkül; ez alól a Kandalf sem kivétel. Egyébiránt a termék egy milliméter vastag acéllemezből készült, az előlap kivételével (az ugyanis alumíniumból van). Az ajtó tíz 5,25 hüvelykes és két 3,25 hüvelykes meghajtóhoz nyújt hozzáférést. A floppy és merevlemez rögzítőhelyeit tetszőlegesen áthelyezhetjük a ház elejében. Utóbbiból egyébként hat elhelyezésére nyílik lehetőségünk a belső térben.

Már meg sem kell említenem a kézzel oldható csavarokat és a kulcsrazárható oldallapot – ezek a kiegészítő funkciók ma már átlagosnak számítanak. Nem úgy a vízhűtések csövei számára kialakított rések a ház hátulján: a Thermaltake mérnökei gondoltak azokra is, akik ilyen extravagáns kinézetű ház mellé nem szokványos hűtőrendszert választanak. Még egy meglepetést észrevehetünk a doboz kibontásakor: a házhoz jár egy ötnegyedes helyre szerelhető tartódobozka, amiben például a szereléshez és telepítéshez szükséges apróbb dolgokat tárolhatjuk. Kiegészítőként vásárolhatunk a VA9000-ünkhöz BTX átalakító készletet is.

Új Gigabyte hűtők

A tajvani cég a minap két új hűtőt dobott piacra. A két újdonság a Neon Cooler 7 által kitaposott utat követi, hiszen célközönsége továbbra is az olyan felhasználók csoportja, akik számára a teljesítmény és a külsőségek egyaránt fontosak. Mind az Intel (Neon Cooler 775), mind az AMD (Neon Cooler 8) processzorokra szánt hűtőkből létezik Pro és BL utónevű verzió. Utóbbi akár belépő szintűnek is tekinthető, hiszen ventilátora nem rendelkezik fordulatszám-szabályozási lehetőséggel. A Pro termékek mindjárt kétfajta lehetőséget is kínálnak a légáramlat sebességének megzabolázására: PWM üzemmódban a szabályozás az alaplapon keresztül, míg VR esetén manuálisan történhet. A hír elején említett külsőségek vaditásáról a ventilátorokba épített LED-ek – szám szerint négy darab – gondoskodnak. Az átlátszó, kékes keretnek köszönhetően az alaplap processzor körüli területét kékes megvilágítással árasztják el a diódák. Ez a látványelem azonban csak a Neon Cooler 775 BL és a Neon Cooler 8 Pro kiváltsága. Az AMD-s változat kilenc centiméteres, míg az Inteles tizenegy centiméteres légkavaróval lett felvértezve, melyek fordulatszámáról és zajszintjéről sajnos nincs információnk. A borda kialakítása mindegyik hűtőnél megegyezik: a hő vörösréz alapon keresztül jut el az alumínium lamellákhoz.

■ Gigabyte "hűtőgép"



A három dimenzió és az idő
7. rész

Átmeneti pihenő után folytatódik sorozatunk, mely a videokártyák, a first person shooterek és az akciójátékok világának eseményeit dolgozza fel, éves bontásban. 2004-ben sok minden történt, emiatt több részletben olvashatjátok visszatekintésünket.

Ez az év egyértelműen úgy fog bevonulni az illetékes évkönyvekbe, mint a DirectX 9.0(b) megoldásokat már merészen használó játékok időszaka, illetve a DX9.0(c) óvatos kóstolgatásának éve – utóbbi igaz mind a hardver, mind a szoftver (azaz játék) oldalra.

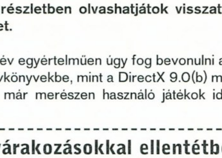
További fontos motívum a PC és a játékkonzolok közeledése egymás felé, ami leginkább a multiplatform játékfejlesztések számának növekedésében érhető tetten, illetve az olyan hardvergyártók jelentős térnyerésében, akik mind a PC, mind a konzolok világát megcélozzák megoldásaikkal. Végül szintén trend volt, hogy míg 2003-ban még extrának számított, addig 2004-ben már szinte alapkövetelménnyé vált minden, magára valamit is adó FPS-nél, hogy a játékba valamilyen szinten integrálva legyen a valós fizikai modellezés.

Hardveres oldalról mindenképpen megemlítendő, hogy a – főleg inteles – várakozásokkal ellentétben a 2004-es év nem tette népszerűvé a PCI Express grafikus csatolószabványt: a mindig mindenből a legújabbra vágyó felhasználók kivételével a játékosok elsöprő többsége megmaradt az AGP-s megoldásnál. Sőt, még az új szabvány növekvő árnyéka sem tudta őket meggyőzni arról, hogy újonnan vásárolt videokártyájuk ne az AGP 8X busz ölelő karjaiban találjon munkahelyet.

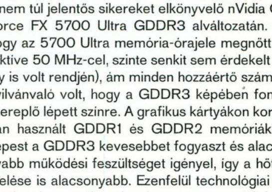
A várakozásokkal ellentétben a 2004-es év nem tette népszerűvé a PCI Express grafikus csatolószabványt.

A játékfelhozatal – alacsony – volumenét idéző módon indult az év a grafikus megoldások piacán, hisz egészen április közepéig nem történt semmi érdemleges, legalábbis a mi szemszögünkből. Az alacsony érdekességi faktorral bíró események között kapott helyet az ATI Mobility Radeon 9700-ának februári bejelentése, ami legfeljebb a noteszgépet játékra is használók szívét dobogtatta meg. Kicsit később, szintén az ATI-nak köszönhettük a Radeon 9100 grafikus mag alaplapi chipkészletbe való integrálását (Radeon 9100 IGP) és piacra tuszkolását. Tény, hogy ez a megoldás 3D erő tekintetében messze fölülmúlta a VIA és a SiS hasonló próbálkozásait, ám objektíven nézve a leányzó fekvését, kiviláglott, hogy az alaplapi chipszeteket tervező cégek továbbra is képtelenek olyan integrált grafikus megoldással jelentkezni a piacon, amelyet akár egy hétvégi kocajátékos megfontolás tárgyává tehetne a gép-bevásárlólista összeállításánál.

Az álmos évkezdet némiképp mozgásba lendült április elején, amikor hivatalosan debütált a GDDR3 (harmadik generációs, kifejezetten VGA vezérlők számára fejlesztett memóriatípus) sorozatgyártásban készülő grafikus kártyán, mégpedig a nem túl jelentős sikereket elkönyvelő nVidia GeForce FX 5700 Ultra GDDR3 alváltozatán. Az, hogy az 5700 Ultra memória-órajele megnőtt effektive 50 MHz-cel, szinte senkit sem érdekelt (és így is volt rendjén), ám minden hozzáértő számára nyilvánvaló volt, hogy a GDDR3 képében fontos szereplő lépett színre. A grafikus kártyákon korábban használt GDDR1 és GDDR2 memóriákhoz képest a GDDR3 kevesebbet fogyaszt és alacsonyabb működési feszültséget igényel, így a hőtermelése is alacsonyabb. Ezenfelül technológiai újításokat is magában hordoz ez a memóriafajta, aminek köszönhetően a vele elérhető maximális



Az egyik legjobb nVidia chip



GeForce 6800 Ultra:

Az nVidia nagy hírveréssel beharangozott kártyája ami remek teljesítmény nyújtott ám csak a kiválasztott kevesek juthattak hozzá, mivel nem tudtak belőle eleget gyártani.

sebesség jóval magasabb, mint a GDDR1-2-vel. Míg utóbbiakkal gyakorlatban az effektív 1000 MHz-es határ elérése is igen nehézkes volt, addig a Samsung mérnökei már bemutatták az effektív 1600 (!) MHz-en dolgozó GDDR3 chipjeiket is.

A GeForce FX 5700 Ultra GDDR3 lényegében tervezési-gyártási próbafutam volt, mielőtt az nVidia meglépte volna a tutit: április közepén a GeForce 6-os család nemzetközi vizekre való bocsátását. A legelső debütáns a mintagyerek szerepében tetszelgő GeForce 6800 Ultra volt, amely 16 pixel-futószalagjával, hat vertex shaderével, 400 MHz-es magórajelével és 256 biten garázdálkodó,

1100 MHz effektív órajelű memóriájával hirdette a DirectX 9.0c dicsőségét (natív AGP 8X megoldás, 256 MB video RAM). Az NV40 kódnevű grafikus lapka meglehetős hatékonysággal volt képes prezentálni a Shader Model 3.0-t, amivel jó időre lekörözte a DirectX 9.0b-vel dolgozó vetélytársát, az ATI-t.

A 6800 Ultra mindaz volt, aminek már az FX 5800/5900-nak lennie kellett volna: ütős 3D megoldás, amitől csorog a játékosok nyála. Mivel ebben a gyorsan változó iparágban annyira vagy

május első napjaiban bejelentette új megoldásait, melyek egyben az X sorozat első darabjaivá is váltak (a 9xxx után a 10xxx jönne, ám mennyivel előkelőbben hangzik az X előtag).

Az ATI, feltehetőleg okulva az amerikai riválís hibájából, a kifejezetten presztízscélok kielégítésére szánt (és ezért szintén roppant alacsony példányszámban, ám már jóval elfogadhatóbb árprémiummal forgalomba kerülő) Radeon X800 XT Platinum Edition (röviden X800 XT PE) mellé azonnal bejelentette a könnyebben gyártható és megfizethető Radeon X800 Prót is. Míg az XT PE 16 futószalaggal, 6 vertex shader egységgel, 256 bites memóriabusszal és 520/1120 MHz-es, igen impozáns óraje-

dereli. Ha viszont az egyik képernyőrész rendereléséhez jelentősen több 3D erőre van szükség, előfordulhat, hogy az egyik kártya például csak a képernyő alsó 30 százalékára koncentrál, míg a másiké marad a grafikailag kevésbé intenzív felső 70 %. Az Alienware megoldásának előnye, hogy elvileg akármilyen gyártmányú és chipkészletű videokártyával működik a dolog, illetve a fejlesztők szerint a hasonló elven működő nyolckártyás (!) megoldás is megvalósítható az AGA segítségével. A Graphics Array hátránya, hogy a két videokártyán felül egy harmadik, render-kontroller kártyára is szükség van a speciálisan kialakított alaplapon, illetve a megoldás csak sok ezer dolláros Alienware konfigok részeként érhető el.

A június érdekesen alakult, mivel a hónap eleje az ATI-ról, míg a vége az nVidia-ról szólt – de kezdjük az elején! A hónap elején tette meg a markhami székhelyű cég az első nagy PCI Express dömping-bejelentését, amit az év végén követett a kettes számú. Mindenesetre az első körben nem kevesebb, mint három új, natív PCIe lapkacsaládot, illetve egy noteszgépekbe szánt variánst jelentettek be a kanadaiak. Egetverő újdonság azonban nem akadt, mindössze annyi történt, hogy a meglévő, AGP csatolású GPU-k egy részét PCI Expressesítette a cég szilícium-szinten. Piacra

A 6600GT egyik legvonzóbb tulajdonsága, hogy kedvező áron biztosítja a shadermodell 3.0 támogatást és emellett megfelelő 3D teljesítménnyel rendelkezik.

jó, amennyire az utolsó menő GPU-d, a játékosok gyorsan elfelejtették az nVidia nem is rövid ideig tartó fiaskósorozatát, és mindenki 6800 chipes kártyát szeretett volna birtokolni. A dolog iróniája az volt, hogy a nagy dérrel-dúrral beharangozott 6800 Ultrát, illetve a gyári tuningnak számító 6800 Ultra Extreme-et (450/1200 MHz, amúgy minden más azonos volt a 6800U-val) szinte sehol sem lehetett kapni – és nem csak a kezdeti időkben. A teljesítményre éhes felhasználók kénytelenek voltak beérni a kicsit később, kisebb hírveréssel, ám jóval nagyobb készletekben érkező GeForce 6800 GT (mint a 6800U, csak 350/1000 MHz, és csak egy kiegészítő tápcsatlakozó) és GeForce 6800 (NV40, de csak 12 pixel futószalag és 5 vertex shader, 325/700 MHz-es mag-, illetve effektív memória-órajelek és általában csak 128 MB fedélzeti tár) modellekkel.

További problémát jelentett, hogy ha mégis kapható volt néhol az Ultra vagy az Extreme változat, azokért a kereskedők nem átallottak horribilis összegeket elkérni, így az Ultra esetében az nVidia által ajánlott 499 dolláros végfelhasználói árból sokszor inkább 580, vagy még több lett. A további felhasználói tuning nélkül a később a Doom 3-ban csúnya fagyást produkáló Extreme kártyák esete igazi nomen est omen példává vált: az egészen alacsony példányszámban legyártott kártyák esetében a tárgyalási alap 700 dollárról indult...

A lényeg azonban ettől nem változott: az nVidia visszatért, mégpedig grandiózus belépővel! Arról azonban szó sem lehetett, hogy a vetélytárs piroslogós kanadai cég elkullogjon a konfrontáció helyszínéről az arcába vágott kesztyűn tapodva, és

lekkel bírt (256 MB video RAM), addig a Prónak be kellett érnie 12 futószalaggal és 475/900 MHz-es taktussal. Persze a modder közönség gyorsan rájött, hogy a VIVO funkcionalitással bíró, gyors memóriamodulokkal ellátott X800 Pro-s kártyák jó részében bizony aktiválni lehet a maradék négy „alvó" futószalagot... Az R420 kódjelű, natív AGP 8X támogatást biztosító lapka köré az év folyamán további szegmenslefedő megoldások kerekedtek. Ilyen volt a Radeon X800 XT (16 futószalag, 500/1000 MHz, 256 MB VRAM) és az év vége felé az AGP-s középkategória felrázására érkező, eredetileg csak az OEM csatornába szánt Radeon X800SE (8 szalag, 425/800 MHz, viszont továbbra is 6 vertex shader egység és 256 bites memóriabusz, gyártótól és modelltől függően 128 vagy 256 MB fedélzeti tárral).

A lapka- és kártyagyártatási versenyt egyértelműen az ATI nyerte, hiszen míg GeForce 6800 Ultra (pláne Ultra Extreme) kártyát itthon lényegében nem lehetett kapni az egész év folyamán, addig Radeon X800 XT, sőt még X800 XT PE kártya is beszerezhető Magyarországon, még a cikk írásának időpontjában, február közepén is.

Hogy ne csak a legnagyobbakról essen szó: május végén jelentette be a csúcsteljesítményű PC-s konfigurációk építésére szakosodott Alienware a saját fejlesztésű Alienware Graphics Array elnevezésű megoldását, melynek segítségével lehetővé válik, hogy két azonos gyártmányú és kivitelű videokártya tandemben dolgozzon a megnövelt 3D-s teljesítmény érdekében. A cég módszerének alapja a terhelés-kiegyensúlyozott képernyőfelezés, azaz alapesetben az egyik kártya a képernyő felső 50 százalékát, míg a másik az alsó felét ren-

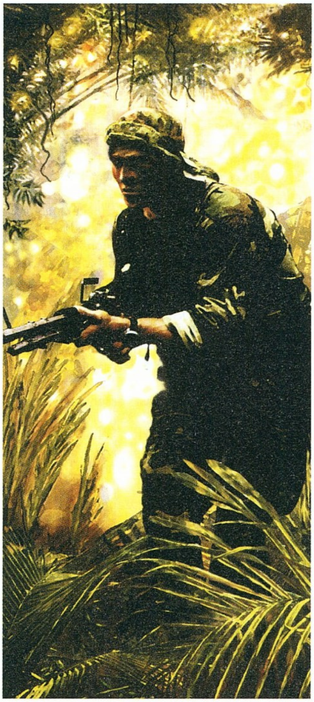
lépett (ekkor még csak elméletben) az R423 lapkára alapozott PCIe Radeon X800 család, amely a gyakorlatban az év folyamán csak kis számú Radeon X800 XT chipes kártyában testesült meg a boltok polcain. Már két, a gyakorlatban is vásárolhatóvá vált családtagot mondhat magáénak a Radeon X600 kompánia. Az RV380 kódjelű X600 chip lényegében az AGP-s RV360 (újabb kiadású Radeon 9600 Pro és 9600 XT) PCI Express csatlakozásra felkészített párja. A lassabb változat, a Radeon X600 Pro – mily meglepő módon! – 400/600 MHz-s órajelekkel bírt (4 pixel futószalag, 2 vertex shader egység, 128 bites memóriabusz), és a gyártók 128 és 256 MB fedélzeti tárat egyaránt raktak ezekre a kártyáikra. A zúzósabb Radeon X600 XT architekturálisan egyezett a Próval, ám az órajelei 500/740 MHz-re rúgtak, így a gyártók a gyorsabb – egyben drágább – memóriachip-szükséglet miatt a 128 megás kivitelt részesítették előnyben a termékpalettáikon. Hiába, itt a költséghatékony szegmensről beszélünk... Az X600 család tárgyalásánál egy mondatot érdemel a noteszgépekbe szánt variáns, a Mobility Radeon X600. Ennyi. Végül szót kell ejtenünk a kifejezetten költséghatékony, illetve a belépő szintre szánt Radeon X300 családról. Meglepő (?) módon az X300-ak (kódnév: RV370) is RV360-alapúak, és az órajelek és egyéb tulajdonságok alapján a Radeon X300 (325/400 MHz, 128 bites memóriabusz) a Radeon 9600, míg a Radeon X300 SE (325/400 MHz, de csak 64 bites memóriabusz) a Radeon 9600SE PCI Expresses megfelelőjének tekinthető. Itthon az X300-ak logikus módon nem terjedtek el a gyakorlatban, hisz aki vett magának drága inteles, PCIe-es rendszert, annak minden hozzávalójával együtt, az a legtöbb esetben megengedhetett magának egy nettó 15 ezer fo-

Az SLI mind elméletben, mind gyakorlatban bizonyos fokig beváltotta a hozzá fűzött reményeket, ám nem elhallgatható, hogy a módszernek jó pár hátulütője is akad.

rintnál drágább grafikus megoldást is. A tengerentúlon is inkább az OEM piac szívta fel az ilyen GPU-val épített kártyákat. A bejelentések garmadája éppen jól jött az ATI-nak, ugyanis ebben az időszakban a cég meglehetősen sok kritikát kapott a neten a driverein keresztül megvalósított, optimalizált trilineáris szűrési eljárás miatt, mely főként az X800 család tagjait érintette. A brilinearnak csúfolt eljárás parttalan viták melegágyává vált. Az incidens azonban jól beleilleszkedett azon esetek sorába, amikor tisztázatlan maradt, hogy mennyit tisztességes feladni a képminőségből driveren keresztül, a teljesítmény növelése érdekében. Mivel a vizuális minőség iránti elvárás játékosonként változik, ezt a kérdést soha sem fogjuk tudni eldönteni. Nem véletlen, hogy az ilyen viták kirobbantói is főleg perfekcionista beállítottságú felhasználók, rosszabb esetben a konkurens GPU-tervező céggel, mint felbujtóval a háttérben...

Ugyan azt állítottam június végéről, hogy nVidiásra sikeredett, ám röviden szólni kell még arról az ATI-féle megmozdulásról, melynek eredményeképpen végre piacra kerülhetett a PC-n HDTV támogatást biztosító ATI HDTV Wonder. A dolog pikantériája, hogy a terméket a cég már február közepén bejelentette... Persze az is igaz, hogy a HDTV technológia elterjedtségét (és most nem is kis hazánkról beszélek, hanem az észak-amerikai helyzetről) elnézve akár 2005-ig is várni lehetett volna ennek a terméknek a piacra dobásával.

Most pedig nVidia! Nehéz eldönteni, hogy a nyár közepén debütáló két zöldlogós újdonság közül melyik jelentett nagyobb előrelépést a Santa Clara-i székhelyű cég, illetve a videokártya-piac életében. Az első technológia az erősen a 3dfx (vagyis akkor még 3Dfx) érát idéző SLI (Scalable Link Interface) elnevezést kapta, amely az nVidia saját, PCI Express alapú, duál-videokártyás megoldását takarta. A lényeg itt is a 3D-s renderelési teljesítmény növelésén van. Az SLI mind elméletben, mind gyakorlatban bizonyos fokig beváltotta a hozzá fűzött reményeket, ám nem elhallgatható, hogy a módszernek jó pár hátulütője is akad. Az első ilyen az ár és a megfelelő platform jelenléte. Amint most már tudjuk, egészen 2005 elejéig kellett várni, hogy nagyobb számban a kiskereskedőkhöz kerüljenek a megbízható nVidia SLI támogatást biztosító alaplapok, melyek az nVidia nForce 4 SLI alaplapi lapkakészlet köré épülnek. Ezek az alaplapok pedig nem olcsóak, áruk egyelőre nettó 35-40 ezer forint körül indul. Igaz, akadnak gyártók, akik szándékosan olyan nForce 4 Ultra készletes deszkákat gyártanak, amelyek könnyen átberhelhetőek SLI módra. Persze mindehhez az is kell, hogy az alaplapon legyen legalább két olyan PCIe bővítőrés, amely mind fizikailag, mind sávszélességben (ajánlott a legalább x4 konfiguráció) megfelelő az SLI működéshez. Az nVidia egyelőre nem minden GeForce 6 szériás GPU-jában engedélyezi az SLI-t, a hivatalos álláspont szerint csak a 6800 Ultra (Extreme) és GT, a mezei 6800, és a 6800LE (NV40 architektúra, de csak 8 pixel futószalag, 4 vertex shader egység, 300/700 MHz-es órajel és általában csak 128 MB video RAM) valamint a 6600 GT (amiről kicsit később beszélek, betartván a kronologikus sorrendet) chipes kártyák képesek ilyen módban üzemelni. Ez persze logikus is, hiszen viszonylag alacsony teljesítményű GPU-k SLI-be kötése helyett érdemesebb egy darab, de ütősebb VGA kártyát vásárolni. További megkötés, hogy az SLI-be kötött két kártyának teljes mértékben egyezőnek kell lennie mind fizikai, mind szoftver (azaz ebben az esetben BIOS) oldalról. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy SLI-be egyelőre csak azonos gyártótól származó, azonos hardver-revíziószámú és egyező BIOS verzióval felvértezett kártyák köthetőek össze (hogy a GPU-nak is azonosnak kell lennie, az gondolom teljesen egyértelmű). No, és persze csak és kizárólag PCI Express felületen működik az SLI.



■ **Vietcong Fist Alpha**

Egyes netes hardveroldalak tesztelői természetesen kipróbáltak hibrid megoldásokat is, ám ezek ez ideig nem jártak sikerrel. Ami a két darab közép- vagy felső kategóriás GeForce 6 szériás videokártya vételárát illeti, elég kemény a helyzet. A legolcsóbban két GeForce 6600 GT-t úszhatunk meg, kevésbé márkás típusok esetében akár már nettó 70 ezer forintért. A gyakorlatban is kapható high-end 6800 GT párjáért azonban a legolcsóbb (ami általában nem fedi a legjobb fogalmát) esetben is legalább nettó 140-142 ezrest kell letennünk az asztalra. Ha pedig összegzünk, az új konfigunk legolcsóbb esetben is nettó 100 ezer felett jár, és eddig még csak az alaplapot és a VGA kártyát vettük meg! Azt se feledjük, hogy az SLI a két nagy teljesítményű VGA kártya miatt (amik mellékesen a CPU-t is jobban kihajtják játékok alatt, mint ha csak egy lenne a gépben az adott kártyából) nagyobb teljesítményű tápegységet igényel. SLI csúcskonfig esetében legalább 450 wattban és minőségi gyártóban gondolkozzunk, hisz egy GeForce 6800 GT tuningolva és maximálisan kiterhelve több mint 60 wattot fogyaszt, és ebből kettő van a gépben, plusz szót sem ejtettünk a tuningolt, magas órajelű Athlon 64 CPU-ról és a két giga RAM fogyasztásáról, a 2-4 RAID-be kötött HDD-t pedig csak szőrmentén említem... Másrészt kell egy nagyon jól szellőző, tágas ház (vagy igen költséges, a CPU-ra és a GPU-kra is kiterjedő vízhűtés – ám ekkor sem úszhatjuk meg egy Acorp midi házzal a történetet).

Végül az nVidia-féle SLI talán legnagyobb gyakorlati problémája kissé talán meglepő módon szoftverrel, azaz a driverrel kapcsolatos. Ahhoz ugyanis, hogy az SLI konfiguráció igazán megmutathassa az erejét egy grafikailag intenzív játékban, meg kell, hogy legyen írva az adott játékhoz a renderelési terhelés sajátosságait figyelembe vevő egyedi profil. Ilyen profil (melyet a cég fejlesztőmérnökei a driverbe építenek) nélkül is mennek a játékok SLI konfigurációkon, ám a teljesítmény drasztikusan csökken (de azért általában még mindig magasabb, mintha csak egy kártyát használnánk). Ez a jelenség tehát mindenképpen fennáll, ám problémának nem feltétlenül tekintendő, ugyanis teljesen bizonyos, hogy a nem is oly távoli jövőben a népszerűbb játékokhoz már a megjelenés környékén rendelkezésre fog állni ez a profil vagy egy új driver-kiadáson keresztül, vagy valamilyen driver patch formájában (az ugyanis kissé aggályos, hogy sűrűbb játékmegjelenési időszakban hetente-kéthetente új, hivatalos ForceWare verziót tenne letölthetővé az nVidia...). Az is járha-

Mit várunk a 2005-ös évtől a first person shooterek terén – ami még be is jöhet?

- Még reálisabb fizikai modellezést.
- Egyre több nyílt vagy egyáltalán nem lineáris játékmenetű alkotást.
- Fokozatosan csinosodó grafikát.
- Sok új és jó ötletet, melyek elszakadnak a most már évtizedes hagyományoktól, ezzel friss vért pumpálva a műfajba.

Mit várunk a 2005-ös évtől a first person shooterek terén – ami szinte bizonyosan nem fog teljesülni?

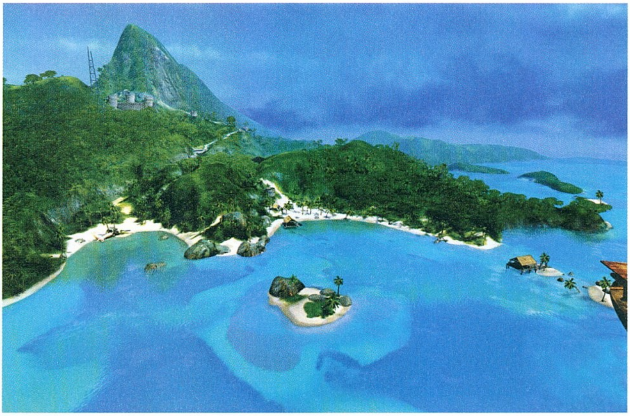
- Számottevő előrelépést a mesterséges intelligencia terén, mind az ellenfelek, mind a gép által irányított csapattársak esetében.
- A fizikai modellezés terén a fegyverekből kilőtt minden egyes lőszer röppályájának valósághű modellezését, ideértve a gellert, bukdácsolást és átfordulást, illetve a fentieknek megfelelő sérülésmodellezést.

Mit várunk a 2005-ös évtől a videokártyák terén – ami még be is jöhet?

- Több alternatíva közül választhassunk majd a középkategóriában is, amikor jó teljesítményű, a DirectX 9.0c-t hardverből támogató, 256 megás kártyát vásárolunk.
- Megjelennek az első, játékosoknak készült, 512 MB fedélzeti tárral bíró kártyák.
- A GDDR3 grafikus memóriák a gyakorlatban is közel kerülnek az effektív 1500 MHz-es sebességhez.
- Kevesebb „papír-bejelentést"...

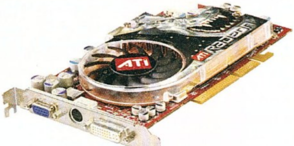
Mit várunk a 2005-ös évtől a videokártyák terén – ami szinte bizonyosan nem fog teljesülni?

- Itt nincsenek elrugaszkodott elvárásaink, ugyanis elég nekünk, ha a történéseket képesek vagyunk nyomon követni ebben az állandóan változó és fortyogó iparágban...



A tavalyi év egyik kellemes meglepetése volt a Far Cry

tó út, hogy az nVidia megadja a játékfejlesztőknek azt a technológiai segítséget, amelynek segítségével akár saját maguk (esetleg egy nVidia konzulens közbeiktatásával) is képesek megírni az omnózus profilt. Számos látszólagos és valós hátránya ellenére az nVidia SLI-je, ha rendesen működik, akkor hasít. Ez a tény, megfejelve azzal, hogy



X800: A sikerszéria

a technológia rendszer stabilitás szempontjából is megállja a helyét, nagy sikerekre predesztinálja az SLI-t. A végső szót persze a piac, azaz a vásárlók fogják kimondani. Az viszont mindenképpen mellette szól, hogy az ATI is tervezi 2005 folyamán egy hasonló eljárás piaci bevezetését.

Szintén a nyár közepén jelentette be az nVidia az NV45 kódjelű GPU-t, amely az NV40-nek (amely natív módjában AGP 8X támogatást biztosít) a chip tokozásába integrált, PCI Express – AGP híddal bővített változata. A cég zsargonjában ez a híd a HSI (High Speed Interconnect) névre hallgat. Amennyire fontos lépés volt ez a jövő szempontjából 2004 nyarán, annyira nem volt a gyakorlatban kézzelfogható hatása az egész év folyamán... Az egy dolog, hogy itthon a bejelentés után hónapokkal sem lehetett hozzájutni semmilyen 6800 PCIe szériás kártyához, ám a tengerentúlon, és az újdonságokat azonnal befogadó Japánban is nagyítóval kellett keresni azokat az online vagy hagyományos kereskedőket, akik tartottak ilyen videokártyákat. Általában több hetes előrendeléses sorban állás után lehetett hozzájutni egy-egy PCI Expresses GeForce 6800 Ultra-hoz vagy GT-hez, mezei PCIe-es 6800-at pedig szériában senki sem gyártott és forgalmazott. 2005 elejére normalizálódni látszik a helyzet, ám jelentősebb PCIe 6800 felfutás csak az ATI X850 és PCIe X800 kártyáinak nagyobb mennyiségben a piacra való érkezése után várható – tippem szerint a CeBIT (március 10-16.) utáni időszakban.
A következő számban folytatjuk a visszatekintést!

g

Új MP3 lejátszók

Zene a zsebben

Clatzen MY2030

Az olcsó, egy kaptafára készülő MP3 lejátszók között üdítő kivétel a Clatzen MY2030-as. Igaz, az ára valamivel magasabb, mint a 20-25 ezres kategória példányaié, de ezért cserébe igen sok plusz szolgáltatást is kapunk.

Legyünk azonban most rosszindulatúak, és kezdjük a hibákkal – mivel nincs sok, gyorsan a végükre érünk. Az első és legfontosabb a távol-keleti piacon bizonyára jól mutató, itthon azonban inkább giccsesnek ható drágakősor az előlapon (elvileg később lesz majd e nélkül készülő modell is). A következő az, hogy a felmásolt fájlokat nem rendezhetjük pl. ABC sorrendbe – azaz könyvtárak alkalmazása nélkül csak a felmásolás sorrendjében játszhatjuk le őket. Nagyon hiányzik a lejátszó mellől a külső töltő is; ennek hiányában ugyanis csak USB csatolóval ellátott számítógépről tölthetjük fel a telepét.

A problémák sora ezzel ki is merült, lássuk a pozitívumokat! Először is, a Clatzen igen apró, ráadásul könnyű is – köszönhetően a beépített Li-polimer akkunak, amely (amint már említettük) USB porton keresztül tölthető fel. A telep kapacitása impozáns felhasználási időt tesz lehetővé, mi még az új készülékeknek kijáró nyúzással is jó 1-2 napig tudtuk használni töltés nélkül. Külön érdekesség a színes OLED kijelző, amely sötétben és nappal is kiválóan olvasható – kár, hogy elég kicsire sikerült. Ami a szolgáltatásokat illeti, igen sokoldalú készülékkel van dolgunk. Mint MP3 (és WMA, ASF) lejátszó, remekül használható – különösen hasznos például, hogy kiválóan kezeli a könyvtárakat és az ID3-as mezőket (így több album feltöltése esetén sem kavarodunk össze). A lejátszási funkciók között a szokásos lehetőségekkel találkozhatunk, különlegességet talán az Intro jelenthet – ezzel gyorsan belehallgathatunk minden egyes számba.

A lejátszáson túllépve a következő extrákkal találkozhatunk: felvevős, memóriás FM rádió, vonalszintű bemenet, SD kártyás bővítőhely (a kártya teljesen belesimul a lejátszóba, így tényleg használható), diktafon, USB-pendrive szolgáltatás és (stopper)óra. A felvételi lehetőségek igen érdekesek – például lehet előre beállított időben felvételt készíteni adott rádióműsorból. Az SD kártyáról a készülék memóriájába is bemásolhatjuk az adatokat – ez például digitális fényképezőgépek tulajdonosainak lehet hasznos.

For-Max LS10C

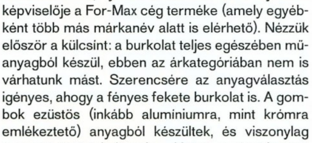
A kedvező árú, nyakba akasztható MP3 lejátszók képviselője a For-Max cég terméke (amely egyébként több más márkanév alatt is elérhető). Nézzük először a külcsínt: a burkolat teljes egészében műanyagból készül, ebben az árkategóriában nem is várhatunk mást. Szerencsére az anyagválasztás igényes, ahogy a fényes fekete burkolat is. A gombok ezüstös (inkább alumíniumra, mint krómra emlékeztető) anyagból készültek, és viszonylag masszív érzést keltenek – kivéve az ívet bezáró két utolsót, amelyeket a többinél nehezebben nyomhatjuk csak le.
A készülék energiaellátását egy AAA-s telep biztosítja, a számítógép felé pedig USB csatlakozás áll rendelkezésünkre. A lejátszó USB-drive-szerű kialakítással rendelkezik, tulajdonképpen egy USB dugó áll ki belőle – azokat pedig, akik számítógépháza nem rendelkezik első USB kivezetéssel, hosszabbító kábel segíti.

Külön érdekesség a színes OLED kijelző, amely sötétben és nappal is kiválóan olvasható.

Lássuk a belső tulajdonságokat! A készülék 128 MB beépített memóriával rendelkezik, amelyet SD kártyákkal bővíthetünk tetszés szerint – a kínálatban azonban találhatunk nagyobb kapacitású alapváltozatokat is, egészen 512 MB-ig. Érdemes egyébként legalább 256-os modellt választani, mert az SD kártyanyílás a kártyát nem fedi teljesen (így könnyű elhagyni, megsérülhet stb.).

Amint az egy efféle lejátszótól elvárható, a számítógéphez csatlakoztatva külső meghajtóként használhatjuk (Windows XP és ME alatt külön driver nélkül is). A zeneszámok feltöltésekor azonban figyeljünk arra, hogy „csak úgy" nem helyezhetjük el őket, ugyanis csak a megfelelő Audio könyvtárban fellelhető számokat játssza le a masina (könyvtárakat pedig nem kezel, bár az ID3 mezőket kiírja). A különböző információkról a 96*26 pixeles felbontású, kék háttérvilágítású LCD kijelző tájékoztat bennünket – sajnos csak közepes olvashatósággal.

A lejátszó funkció mellett pár más szolgáltatás is rendelkezésünkre áll – így például (nem túl meglepő módon) USB háttértárként, diktafonként és FM rádióként is használhatjuk a kütyüt. A felvétel minőségét két lépésben állíthatjuk, 32 kbps-os, 8000 Hz-es WAV vagy még kisebb ASF fájlokat készíthetünk. Ez a minőség természetesen csak diktafonként való használatra alkalmas, zenefelvétel eszünkbe se jusson (igaz, ez a vonalszintű bemenet hiányában nehézkes is volna), mivel a rádió használatakor sem áll rendelkezésünkre ez a lehetőség.



■ A For-Max lejátszói

Wombath

Vadiúj háttérképek, MMS-ek / PCH xxxxx ----- 1785

A LEGJOBB SOROZATOK LEGÚJABB RÉSZEI CSAK AZ HBO MŰSORÁN LÁTHATÓK

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650,8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15,GX-20,GX30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T68i, Z600. A letöltéshez küldd a PCH szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a 1785-es számra! (pl. PCH 10125) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Az SMS ára 400 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Polifónikus csengések / PCP xxxx----1785

Újdonságok!!!

Good.-Live 10128
Guano -Break 10127
Gwen-What You Waiting for ... 10126
Jojo ft. -Baby It's You 10125
Britney S.-My Prerogative 10123
Hooligans-Legyen valami 10112
Green Day-Boulevard of Br ... 10061
Linkin P.-Numb.Encore 10060
Dante Thomas-Get It On 10058
U2-Vertigo 10048
Ashlee Simpson-Shadow 10047
Kylie minogue-I Belive in You . 10041
Anastacia-Welcome To My Tr. 10036

Rock-Pop

Metallica - Nothing Else M...... 1138
Beyoncé - Me Myself And I.... 1485
Linkin Park - Crawling 1136
Zámbó J - Csak egy vallomás 1617
R-port - Ne felj, te kis bolond. 1819
Roy Ádám - Az otthon itt van 1771
Supernem - Nincs mese........ 1828
Puzzle - Naptánc 1827
Ákos - Utolsó hangos dal 1823
R-GO - Ballag a katona 1614
Republic - Szállj el kismadár . 1504
Hungária - Csókkirály 1499
V-Motorock - Tûzvarázsló...... 1507

Náksi vs Br. - Csak 1 nap van1293
Padödö - Fáj a fejem 1612
Hungária - Istambul 1605
Desperado - Ég veled 1449
Zsédenyi - Mennem kell tovább1238
Tankcsapda - Szextárgy 1234
Zanzibár - Érintés 1384
Tankcsapda - Adjon az ég 1381
Groovehouse - Vándor 1438
TNT - Egyetlen szó 1440
Back II Black - Akár péntek ... 1340
Ákos - Ölelj meg 1321
Splash - Talán 1294
Betty Love - Itt vagyok veled . 1344
Emilio - Ne nézz vissza rám .. 1450
Fiesta - Aki elmegy, ugye haz. 1351
Groovehouse - Ha újra látom 1376

Tv/film

Matrix 2 (Fluke-Zion) 1537
Hupikék törpikék 1473
Király Linda - Szerelem utolsó1608
A karib tenger kalózai 1535
Megasztár - Csillagdal 1601
Ennio Mor. - A jó, a rossz........1199
Flashdance........................1151
Flintstones 1152
Knight Riderű........................1157
Charlies Angels 1147

A kockásfülű nyúl 1470
Ennio M. - Volt egyszer egy.... 1311
Macskajaj 1299
A rózsaszín párduc 1163

Techno/House

DJ Newl - Cha Cha 1556
Scooter - Jigga Jigga! 1496
ATB - You're not alone 1432
2 Unlimited - No limit 1430
Blank and Jones ft - A Forrest 1375
Daft Punk - Something About 1426
ATB - Ecstasy 1939
Limp Bizkit - Eat You Alive 1353
The Doors - Light My Fire 1797

Rap / hip-hop

Black Eyed Peas-Shut Up 1388
Outcast-Hey Ya 1528
Usher-Yeah 1632
D ft. Emilio-Nincsen arra szó. 1856
Jamelia-See It In A Boy's Eyes1894
D-12-How Come 1896
Black E-Let's Get It Started ... 1903
Eminem-Just Lose It............. 2044
Chris. A. & Missy E.-Car Wash2050
Belga-Az a baj 2061
Jamelia-DJ 2133

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3650, 5100,6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD67, GD87, SAGEM myX-3, myX-5m, myX-6, Samsung A800, C100, E700, E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20,GX30, Siemens A55, A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, T300, T310, T600, T610, T630, Z600. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCP szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCP 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Audio csengések / PCA xxxx----1785

Csak 400 Ft! + Áfa

Állatok

Ló 3007
Kutya 3006
Kecske 3005
Madár2 3009
Tehén 3010
Kakas 3003
Varjú 3012
Tücsök 3011
Macska 3004
Madár 3008
Tehenek 3002
Birka 3001

Fegyverek

Pisztoly 3059
Gépfegyver 3057
Időzített bomba 3058
Bomba 3056

Emberi hangok

Füttyentés 3043
Fogmosás 3042
Tüsszentés 3044
Good morning (férfi gépi) 3014
Horkolás 3045
Erotikus aaah (női) 3041

Sírás 3040
Wake up (női gépi) 3036
Szalacsi 3038
Böfögés 3039
Baba sírás 3047
You have a new message (női gépi) 3037
Ordítás (férfi) 3052
Nevetés (női) 3049
Hello baby (férfi gépi) 3016
New message received (férfi gépi) 3018
Tarzan 3100
Sikítás 3055
Nevetés3 (férfi) 3051
Orrfújás 3053
Polgár Jenő 3054
Juhuuu 3046

Zene

Hockey 3066
Trombita4 3074

Járművek

Bugatti 3114
BMW Z3 3113
Honda S2000 3115
Porsche 917 3117
Porsche Boxster 3118
BMW M5 3112
Opel Speedster 3116

AKCIÓ

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: Sony Ericsson K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, MPX200 Samsung A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 Siemens C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1 Csengőhang letöltéséhez küldd az PCA szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ás számra! (pl. PCA 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

JAVA JÁTÉKOK

PCJ xxxxx ⟶ 06 90 629 000

JAVA JÁTÉKOK Letöltés: küldd el SMS-ben a PCJ és a játék kódját a 06-90-629-000 számra. (Pl: PCJ 10014)(SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a PCJ és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés mindenpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálózatról elérhető. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: INFO VONAL: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).

LETÖLTÉS CSAK 1 SMS-BŐL!

YETISPORT V.

PCJ 10047

Nokia3600 3620 3650 3660 N-Gage 3105 3125 3205 3585i 6010 6225 3587i 6015i 6012 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6610I 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 8910i 3100 3108 3120 3200 6585 6651 2650 6170 6255 5140 6230 7260 3220 7270 6260 6600 6630 7610 6620 6670 Panasonic-X700 SAMSUNG-SGH-E100 -SGH-E330 -SGH-E630 -SGH-E700 -SGH-E700-SGH-E800 -SGH-E820-SGH-X100 -SGH-X600 -SGHP400-SGHX450 -GX10 -GX10i -GX20 -GX20i -GX30 Motorola-E398 -V220 -V3 -V300 -V525 -V525M -V600 -V620 SonyEricsson F500i K500i K700 K700i T610 T610 T630 V800 Z1010 Z600

MONTOYA

Nokia3100 3200 3300 5100 6100 6200 6220 6610 6800 7210 7250 7250I NokiaN-Gage 3650 7650 6600

PCJ 10087

WESTERN

Nokia3100 3200 3300 5100 6100 6200 6220 6610 6800 7210 7250 7250I NokiaN-Gage 3650 7650 3410 6310i

PCJ 45

MASK

Nokia 3105 3125 3205 3585i 6010 6225 3587i 6015 6012 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6610I 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 8910i 3100 3108 3120 3200 6585 6651 2650 6170 6255 5140 6230 7260 3220 7270 3650 3660 7650 3350 3410 3510 3650 3590 3610 6310 6310i 6340 6340i 6510 6590 6600Motorola-C650 -V300 -V600 -V80 SAGEM-myV-65 SAMSUNG-SGH-E700 SonyEricssonK500i K700i Z1010

PCJ 10067

MENEKÜLÉS

Nokia3300 3510i 3595 5100 6100 6200 6220 6610 6650 6800 7210 7250 8910i 3650 7650 6600

PCJ 46

BLACK JACK

Nokia 3100 3200 3300 3510i 5100 6100 6200 6220 6610 6800 7210 7250 7250I 8910i NokiaN-Gage 3650 7650 3410 6310i

PCJ 34

A PC hangja

A kezdetektől a MIDI haláláig 1.rész

A PC-történelem legelső időszakában a szórakoztató funkció nem igazán volt hangsúlyos, ellentétben az elterjedt mikroszámítógépekkel (C64, Amiga stb.). A PC-k hangkeltő képessége az igen korlátozott tudással bíró csipogóra korlátozódott, amely legfeljebb figyelmeztető jelzések kiadására volt alkalmas. (Persze sokan így is megpróbálták a lehetetlent, valószínűleg a szerzőn kívül is többen találkoztak DOS alatt futó, .MOD kiterjesztésű zenefájlokat a speakeren lejátszó programmal, vagy hallgatták végig sokadszorra a Street Rod zenéjét, ami azóta sem ment ki a fejükből.) 1988-ban a Sierra szoftvercég, amely valószínűleg sokatok számára ismerős (mint jó pár legendás játék kiadója), úgy gondolta, a növekvő számítási teljesítmény miatt egyre több lehetőséget kínáló PC-s platformon is terjeszkedni lehetne. Ehhez már csak a versenyképes minőséget kínáló hangchip hiányzott...

A cég együttműködést kezdett a Rolanddal és az AdLibbal, amelynek értelmében a készülő King's Quest 4 PC-n még sosem hallott minőségű hanghatásokat produkálna az MT-32 illetve a Music Synthesizer chip segítségével, a Sierra pedig forgalmazná az ezekkel a chipekkel szerelt hangkártyákat.

A két kártya közül a Roland MT-32 volt az igazi ász. Hullámtáblás szintézist alkalmazott, amelynek lényege, hogy valódi hangszerek hangját (mintákat) felveszik, letárolják, majd a kártya képes azokat visszajátszani, illetve bizonyos módosításokat alkalmazni rajtuk (például a hangmagasság változtatását). Az 550 dollár körüli ár azonban némileg megnehezítette a kártya elterjedését a játékosok között...

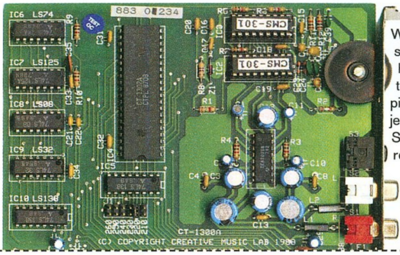
A másik versenyző, az AdLib cég Music Syntesizere azonban nagy sikert aratott. Minősége jóval elmaradt a Roland termékétől, mivel a hangok előállítására FM-szintetizátort alkalmazott. Az FM-szintézis során változtatható frekvenciájú (és természetesen változtatható hangerejű) hullámok összege adja a végleges hangot, amellyel – megfelelően sok hullámgenerátor használata esetén – szinte bármilyen hang előállítható. Természetesen az olcsó eszköz igen messze állt a tökéletestől, de a végeredmény bármilyen mesterkélt is volt, mégis nagyságrenddel jobb hangzást nyújtott a PC beépített hangkeltőjénél – kellemesen olcsón.

Az agresszív piacpolitika hatására a Sound Blaster gyakorlatilag megsemmisítette az AdLibot és egyeduralkodóvá vált.

Sound Blaster 1.5

Megjelenése után nem sokkal már a játékok jó részének alapértelmezett hangeszközévé vált a PC-speaker mellett. (Azért beszélünk folyamatosan csak játékokról, mert ekkoriban a személyi számítógépek még messze nem voltak alkalmasak komolyabb zeneszerkesztési feladatokra.)

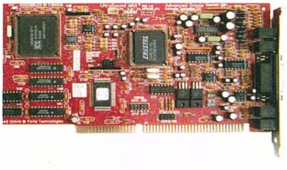
A növekvő PC-eladásokat és az AdLib sikerét nem lehetett figyelmen kívül hagyni, a könnyen megtermelhető profit vonzotta az új cégeket a piacra. Ennek folyományaképp tűnt fel a mára óriássá lett Creative Labs, amely a Game Blaster nevű (igen gyenge) kártya bukása után előrukkolt az Adlib-kompatibilis Sound Blasterrel. A Sound Blaster azon kívül, hogy problémamentesen futtatta az akkori játékokat és alkalmazásokat, rendelkezett digitális csatolófelülettel, amelyen keresztül lehetőség nyílt hanghullámok felvételére és visszajátszására. A játékok persze még mindig csak a MIDI-t használhatták, mivel egyszerűen nem volt elegendő processzorteljesítmény, memória és sávszélesség hanghullámok játék közbeni megszólaltatására. Ennek ellenére az igencsak versenyképes ár és a különösen agresszív piacpolitika hatására a Sound Blaster gyakorlatilag megsemmisítette az AdLibot és egyeduralkodóvá vált. Az „Adlib Compatible" helyett egyre gyakrabban választhattuk a „Sound Blaster Compatible" menüpontot kedvenc játékaink elején. Más kérdés persze, hogy az utóbbi lehetőség nem mindig hozta meg a várt eredményt, és a hangkártyaválasztás után zene helyett néma hangfalak és fekete képernyők fogadták a játékosokat. A Creative ugyanis rendszeresen apró változtatásokat hajtott végre a termékein, ami szinte lehetetlenné tette kártyáinak tökéletes másolását. A DOS-os időkben a programozók nem valamilyen szabványos felületen keresztül érték el az eszközök erőforrásait, hanem egyedileg kellett kezelni a hardvereket – ennek megfelelően a változtatások miatt a nem eredeti Sound Blasterek tulajdonosai rendszeresen kompatibilitási problémákba ütköztek. Persze az állandó specifikációváltozás a régi Creative kártyák tulajdonosainak is okozott problémákat, mivel a terméktámogatás nem volt az igazi.



Az egykori, nem igazán jól sikerült Game Blaster kártya egy igazi világcéget indított útjára. Az újabb modellek szerencsére már sokkal jobban sikerültek.

Miközben a Creative a Sound Blaster vonalát fejlesztette, majd a kor divatjának megfelelően előrukkolt a 16-bites hangminták felvételét is lehetővé tevő Sound Blaster 16-tal (amely OPL3-as chipet alkalmazott), a hangkártyák új irányvonala jelent meg, mintegy hidat képezve a silány minőségű, frekvenciamodulációs szintézis és a drága, hullámtáblás eszközök között. Az ötlet alapelve szerint az új formátumú zenéket tartalmazó állományok ugyanazt tartalmazzák, mint egy normál MIDI fájl, azonban a hangmintákat nem a kártya tárolja (hullámtábla) vagy állítja elő (FM szintézis), hanem azok a fájlban a hangmagasság és egyéb információk mellett foglalnak helyet. A hangkártya a PC-vel együttműködve, annak memóriáját használva hajtja végre ugyanazt, amit a hullámtáblás, profi eszközök önmagukban. Az ún. „tracker" formátum nagy előnye a saját hangminták felvételének lehetősége volt, illetve hogy adott zene bármelyik (a feladatra alkalmas) hangkeltő eszközön ugyanúgy szólt. Hátránya a jóval nagyobb fájlméret, a jelentős processzorhasználat, és az, hogy új, korrekt minőségű minták felvételére kevés felhasználónak volt lehetősége. Ezen irányzat legnépszerűbb képviselője a számítógépes szubkultúra, a demoscene kedvence, a Gravis Ultrasound volt, korának és árkategóriájának messze a legjobb minőségű hangkártyája. Különlegességeként a korában kifinomultnak számító, 32-csatornás mixert említhetjük meg, amely processzorhasználat nélkül, 44,1 KHz-en oldotta meg ezt a feladatot. Akadt vele azonban néhány olyan probléma, amely nem tette lehetővé, hogy megközelítse (netán letaszítsa a trónról) a Sound Blastereket. Elsőként talán a korrekt támogatás hiányát említhetjük meg – a szoftverfejlesztők rendszeresen bugokkal találkoztak. Másrészt gondoljunk csak bele, hogy anno nem állt rendelkezésre CD-ROM, a hanghullámok tárolása pedig meglehetősen nehézkesnek bizonyult az 1,2 megabájtos floppylemezeken. Harmadrészt pedig a Gravis Ultrasound nem tartalmazott FM szintézer chipet, tehát a Sound Blaster (vagy AdLib) kompatibilitás eleve lehetetlen volt. A Gravis vásárlók kizárólag az újonnan kifejlesztett szoftverekre hagyatkozhattak – 2005 elején, látva az x86-os architektúra töretlen egyeduralmát, képet alkothatunk arról, hogy mennyire fontos a visszafelé kompatibilitás. Mindezek miatt, bár legendává vált, a Gravis Ultrasound és továbbfejlesztései alól kicsúszott a talaj, a cég nem érte meg az ezredfordulót: 1995-ben a Gravis Ultrasound P'n'P-vel befejeződött a fejlesztés, a PC-s történelem egyik fontos és színes egyéniségét vesztettük el.

Maradjunk még mindig a MIDI-nél, hiszen a CD-ROM elterjedéséig néhány merész trackeres próbálkozáson (Epic Megagames) kívül gyakorlatilag mindenki ezt használta játékhangok generálására. Az örök problémát, mely szerint minden kártyának más-más hangkészlete volt (tehát például egy minta az egyik kártyán zongorának, a másikon gitárnak felelt meg), mindenképp célszerű volt megoldani. 1992-ben a Roland piacra dobta a Sound Canvast, amely a General MIDI-nek nevezett, szabványosított hangszerkiosztást alkalmazta. Bár a General MIDI-t sok kritika érte a maximálisan 128 hangszer, illetve a rugalmatlansága miatt, mégis megteremtette a lehetőséget a hangkártyák képességeinek egységes felületen keresztül történő elérésére. Kis idővel később a General MIDI le-



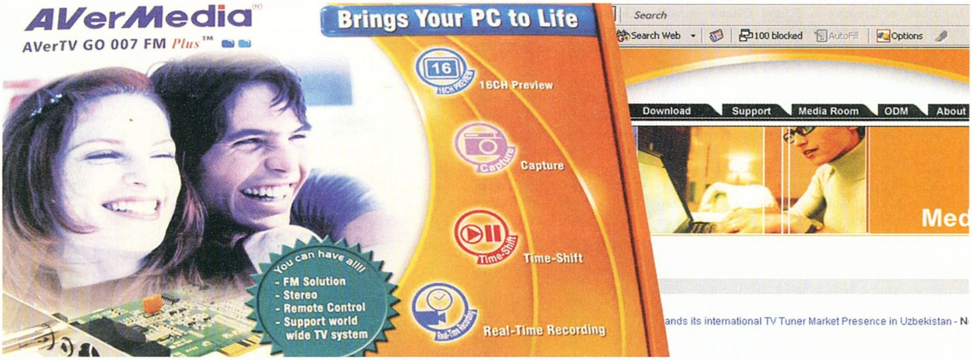
Gravis Ultrasound MAX

hetőségei még tovább növekedtek a GS szabvány specifikálásával, amit felfoghatunk a GM második verziójának is – visszafelé kompatibilis, de akár 16384 (128*128) hangszert is definiálhatunk. Az ún. SysExnek hála pedig minden egyes kártyatípusnak egyedi azonosítója volt, amelynek segítségével az eszköz speciális funkcióit lehetett elérni – például egy dal egy egyszerűbb kártyán visszhang nélkül, egy arra képesen pedig a visszhangosítás bekapcsolásával szólalt meg.

Természetesen a Creative is rámozdult az újonnan megnyílt piaci szegmensre, és megalkotta a rosszemlékű Wave Blastert, amely a Sound Blaster 16-hoz kapcsolható kiegészítő egység volt, és a cég állítása szerint Roland MT-32 kompatibilitást biztosított. A valóságban ez igen rossz minőségű (bár az eredeti FM chipnél jobb) hangzásra volt képes – néhány hónap után ki is vonták a forgalomból, és lecserélték a Wave Blaster 2-re, amely bár elődjénél jobbra sikerült, még mindig messze volt az ősöreg hullámtáblás Roland kártyától. Két meglehetősen sikertelen próbálkozás után a Creative piacra dobta az AWE32-t, amely nem volt teljesen General MIDI kompatibilis (mint egy Sound Blaster 16 + Wave Blaster páros), ám relatíve olcsó volt. A vállalat szerencséjére időközben megjelent a Windows 95, amely rengeteg kompatibilitási és támogatási problémát kiküszöbölt (minden szoftver a Creative saját eszközvezérlőjén keresztül érte el a hangkártyát). Az AWE32-ből igen sok példány talált gazdára, hiszen a vásárlók a mai napig inkább specifikációk, mint meghallgatás alapján vesznek audio termékeket, s ez ebben az esetben sem történt másképp. A mellékelt hangminták minősége pedig olyannyira elmaradt a Roland eredeti szándékaitól, hogy végeredményben maga a MIDI veszítette el hitelét – hiszen a sokszor Roland kártyákon komponált zenék szörnyen szóltak az elterjedt AWE32-kön...

A felhasználók General MIDI-hez fűződő élményei, amelyek jórészt nem magát a MIDI-t, inkább a használt hardvert jellemezték, nem voltak elég pozitívak ahhoz, hogy a CD-ROM megjelenésekor ragaszkodásra indítsanak. A Red Book megjelenése után a szoftvergyártók a minőségileg kiszámítható, biztosabb utat választották. A MIDI ettől a ponttól a zeneszerzés területére húzódott vissza, azonban a játékok mellet wav és mp3 formátumú fájlokat találunk, a hangchipek pedig elindultak a nagy teljesítményű digitális jelprocesszorrá válás útján. Írásunk következő részében velük folytatjuk a történetet.

Emvy



Prohardver! rovat

AVerMedia AVerTV GO 007 FM Plus

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

A TV ügynök

Nagyjából azzal egy időben, amikor a magyar vásárlók elégedetten baktattak a Mariahilfer Straßén, hónuk alatt újdonsült videójukkal, néhány tajvani műszaki főiskolás elhatározta, hogy olyan termékek fejlesztésére és gyártására szakosodott céget alapít, amelyek kibővítik az IBM PC-k lehetőségeit a videomegjelenítés funkciójával. Az 1990-ben létrehozott AVerMedia azóta a világ egyik legjelentősebb, PC-TV megoldásokat szállító vállalatává nőtte ki magát – bár ahhoz, hogy a cég és konkurensei által gyártott tévétunerek segítségével kiváltható legyen a VHS magnó, a PC-nek jelentős fejlődésen kellett keresztülmennie.

Egy modern számítógép segítségével mostanra már minden lehetőség adott akár analóg, akár digitális videojel kiváló minőségű rögzítésére. Mostani bemutatónk tárgya, az AVerMedia kissé hosszúra nyúlt névvel ellátott AVerTV GO 007 FM Plus belső, PCI csatolóval ellátott analóg tévétunere.

Megfosztva a páncéltól – külső jegyek

Aki már látott PC-s tévétunert, az AVerTV GO 007 FM Plusre ránézve azonnal szembeötlik számára, hogy ez a kártya kialakításában eltér a korábban megjelent modellektől: a nyákról ugyanis hiányzik a hasonló funkciókkal ellátott kártyák jellegzetes tartozéka, a fémházzal ellátott RF modul. Az árnyékolással ellátott áramkör funkcióját a lényegesen szerényebb méretekkel rendelkező, kisebb energiafogyasztású és alacsonyabb zajú Philips TDA8275A szilíciumtuner látja el. A kártya további funkcióit pedig a Philips SAA7131-es kódjelű, IF-demodulátor, videodekóder, PCI-vezérlő feladatokat ellátó IC-je teszi teljessé.

A kártya a Philips lapkakészletének köszönhetően letisztult képet mutat, az áramkörről hiányzik a számítógép hangkártyájával összeköttetést biztosító analóg hangkimenet is; az AVerTV GO 007 FM Plus a PCI buszon keresztül küldi a hangjelet a hangkártyának. A kép is a belső adatvezetéken „közlekedik", a korábban megjelent tévétunerek külső, D-Sub rendszerű átkötése már a múlté.

A kártya külső csatlakozópanelje is puritán, mindazonáltal minden szükséges ki- és bemenet megtalálható rajta. A tévéadások vételére szolgáló hagyományos koax-mama mellett megtaláljuk még a távirányító vevőegységének, illetve az FM rádióantennának a bemenetét, továbbá egy sztereó hangbemenetet is (mindhármat 3,5 mm-es jack formátumban), valamint egy S-Video bemenetet, amelynek segítségével – a tuner megkerülésével – külső forrásból tudunk képet rögzíteni.

Az egyszerűség a tuner csomagolását és körítését is jól jellemzi; a dobozban csak a legszükségesebb kiegészítők vannak jelen, így a kártya mellett megtaláljuk a távirányítót (elem nélkül...) és annak vevőegységét, az FM dipól antennát, telepítőlemezt a meghajtóprogramokkal és az AVerTV alkalmazással, illetve egy gyorstelepítési útmutatót.

Az ügynök akcióban

Funkcióit és kezelhetőségét tekintve nem lehet panaszunk az AVerMedia egységére; a tuner telepítése gyerekjáték, a rendszerre néhány kattintással telepíthető a meghajtócsomag és az AVerTV alkalmazás. A telepítés után – amennyiben csatlakoztattunk hozzá antennát – újraindítás nélkül, rögtön használatba vehető az AVerTV GO 007 FM Plus. Az AVerTV alkalmazás első indítása során az alapbeállítások után végigpásztázza a teljes hullámsávtartományt, illetve kábeltévé esetén a rendelkezésre álló csatornakiosztást.

Tapasztalataink szerint a pásztázás megfelelő érzékenységű, a megjelenített kép minősége jó – ha mégis zajt tapasztalunk, lehetőség nyílik a kézi finomhangolásra. A gyári alkalmazás segítségével kedvenc adóinkat különböző csoportokba rendezhetjük, hozzáférhetünk a teletext-információkhoz (csak PAL rendszerben), készíthetünk pillanatfelvételt az adásról, és természetesen rögzíthetjük is azt teljes egészében. A tuner, illetve az alkalmazás időkésleltetéssel képes lejátszani az éppen felvétel alatt lévő műsort (time-shifting), illetve kérésünkre teljesen a háttérbe vonul rögzítés közben.

A videoanyag MPEG-1/2/4 formátumban rögzíthető, a kódoláshoz a processzort hívja segítségül a kártya, így 320 x 240 pixel felbontású, VHS minőségnek megfelelő MPEG-1 film rögzítéséhez minimum 800 MHz-es Pentium III processzort ajánl a gyártó, a 720 x 480 pixeles MPEG-2 videóhoz pedig minimum 1,8 GHz-en üzemelő processzor szükséges.

A kártya – az összes piacon lévő modellhez hasonlóan – tévéadások felvétele mellett külső forrásból érkező jel rögzítésére is képes, ám a gyári specifikációk szerint csak S-Video jel fogadására alkalmas. Ez a megfelelő konverter hiányában némileg korlátozza az AVerTV GO 007 FM Plus használhatóságát. Ezt az apró hiányosságot leszámítva gyakorlatilag nem leltük további hátulütőjét az AVerMedia „007-es ügynökének". 11 300 forintos árával bátran tudjuk ajánlani mindazoknak, akik komplett TV-videó funkcióval kívánják teljessé tenni számítógépük szolgáltatásait, ám nem rendelkeznek erre a célra elkülönített súlyos összegekkel.

Muszaki adatok:

Interfész: PCI 2.1
TV-rendszerek: NTSC M/N/NJ, PAL BG/DK/I/M/N, SECAM LL/DK/I
TV-bemenet: 75 Ü koax (földi sugárzású vagy kábeltévé)
FM antennabemenet: 3,5 mm jack (a mellékelt dipól antennához)
Videobemenet: S-Video
Audiobemenet: 3,5 mm sztereó jack
Felvételi formátumok: MPEG-1/2/4 (szoftveres tömörítéssel)

Prohardver! rovat

Adatmentő óriás a Maxtortól

Biztos háttér

Adatmentésre, archiválásra tervezett készülék érkezett szerkesztőségünkbe; a Maxtor 300 GB kapacitású OneTouch II külső meghajtója masszív, nagyon jó minőségérzetet keltő alumíniumházat kapott.

Mindamellett, hogy leginkább – a későbbiekben ismertetendő – gombnyomásos adatmentésre szakosodott a Maxtor eszköze, nagyszerűen használható luxuskategóriás „cipelős winchesterként" is. A 300 GB-os tároló bizonyára elegendő kapacitást nyújt az átlagos (és akár a picivel nagyobb igényű) felhasználónak is.

Külső szemrevételezés

A Maxtor magasra tette a mércét megjelenésben és minőségben a OneTouch II sorozatával. A vaskos alumíniumház a büszkén az oldalaiba gravírozott Maxtor felirattal a gyártónak szinte státuszszimbólumává vált. Mindenből csak a legjobbat! – ez lehetett a mérnökök jelmondata, amikor papírra vetették a OneTouch II specifikációit.

A készülék előlapján egyetlen gomb van, amely különleges funkcióval rendelkezik; mögé két harsánykéken világító LED került, melyek a merevlemez aktivitását jelzik. A hátlapon – fentről lefelé – a be/kikapcsoló, a tápcsatlakozó, két IEEE 1394 és egy USB 2.0 csatoló található. Az aktív hűtést sejtető rostély – mint azt később látni fogjuk – csak álca, mögötte nem rejtőzik légcsavar. Igaz, a garancia elvesztésével jár, ha valaki szétszedi a készüléket, mi mégis megtettük – túl nagy volt bennünk a kíváncsiság, vajon milyen belülről a OneTouch II...

A 7200-as fordulaton üzemelő tányérok gazdáját, a Maxtor DiamondMax 10 jelölésű merevlemezt négy csavar tartja a keretben – akinek esetleg a későbbiekben nagyobb kapacitásra lenne szüksége, Parallel ATA-egységgel cserélheti a gyárilag beszerelt diszket. A keletkező rezonanciákat már magvában elfojtja a felfüggesztés: a HDD eleve műanyag bakokon keresztülmenő csavarokkal rögzül, s a keret belső része rugalmas anyagból készített, puha tapintású csillapítósávokkal feszül neki a külső háznak.

Nem akarunk ódákat zengeni egy hardveregységről, de a látottak alapján bizonyára bárki egyetértene velünk abban, hogy a gyártó nem bízott semmit a véletlenre – minden átgondoltan van megés beépítve. De vajon a csúcshardver funkcionalitásban is megállja a helyét?

Üzembe helyezve

A Maxtor OneTouch II 300 GB meghajtót USB 2.0 és Firewire portokra is csatlakoztattuk. Elsősorban a gyári adatok hitelességére voltunk kíváncsiak – már ami a sebességet illeti. Méréshez a HDtach 3.0.1-es verzióját használtuk.

Érdekes módon a nagyobb elméleti adatátviteli sebességgel szolgáló USB 2.0 (480 Mbit/s) csak 31,7 MB/s-os adatmozgást tett lehetővé bő 20 százalékos CPU-terhelés mellett, míg a 400 Mbit/s-os sebességre képes Firewire-400 esetén 41,4 MB/s volt az eredmény elhanyagolható, 2 százalékos CPU-foglalás mellett. Sokan állítják, hogy a Firewire sokkal profibb megoldást kínál, mint az USB 2.0 – erről nem szeretnénk vitába bocsátkozni, de lehet némi valóságalapja a kijelentésnek. Ám essen pár szó annak a bizonyos gombnak a szerepköréről is, amelyet a készülék elején találunk...

Adatmentés gombnyomásra

A Maxtor OneTouch II elejére szerelt gombocska szabadon programozható, vagy a Danz Retrospect szoftverének segítségével használható adatmentés elindítására. A készülékhez mellékelve két CD-t kaptunk, melyek közül az egyik leírásokat tartalmaz, míg a másik drivereket és a szoftvercsomagot. A mentőprogram telepítője feltérképezi a gépünket, hogy megfelelően telepítve van-e a Microsoft .NET környezete. Ha nincs, az sem gond – a CD-n ezt is megtaláljuk (a telepítő automatikusan felteszi).

A Danz Retrospect nehézkesen ment fel gépünkre, valami mindig galibát okozott – ezért aztán manuálisan csomagoltuk ki a cab fájlt. Ez a backup szoftver rengeteg lehetőséget kínál adataink archiválására. Megadhatjuk neki például, hogy milyen időszakonként végezzen mentéseket beépített merevlemezeinkről, illetve egyes partíciókról, könyvtárakról – mindezt a háttérben futva végzi el. Megadhatunk visszaállítási pontokat is. A létrehozott mentéseket a szoftver automatikusan tömöríti, s ezek csakis rajta keresztül érhetők el. Archiváláskor megmondhatjuk a szoftvernek, hogy frissítse a már elmentett fájlokat, vagy hagyja meg azokat, és más könyvtárba vagy más néven mentse le az újabb változatokat (pl. dokumentumokat, táblázatokat stb.). Mentéseink természetesen jelszóval védhetők is, így mások nem tudnak hozzájuk férni.

Értékelés:

A Maxtor OneTouch II 300 GB külső merevlemeze kiváló minőséggel, jó megjelenéssel és ötletes adatmentési funkcióval villog. Tény, hogy szerkesztőink is elismerően nyilatkoztak a készülékről, ám a magas végfelhasználói árát mindezek tudatában sem tudtuk lenyelni.

Kapacitás	300 GB (kapható még 250 GB-os is)
Csatolófelület	USB 2.0 és IEEE 1394
Merevlemez gyorsítótára	16 MB
Merevlemez típusa	Maxtor DiamondMax 10
Átlagos elérési idő	kb. 9 ms
Maximális adatátviteli sebesség	USB 2.0: 34 MB/s; IEEE 1394: 41 MB/s
Tápellátás	külső tápegység
Bruttó kiskereskedelmi ár	81,750 Ft

Prohardver! rovat

ModeCom MC-AV2000 5.1 hangfalszett

Mozihangzás olcsón!

Akinek még nincs, de szeretne, aki szeret hangoskodni, és aki nem csak fejhallgatóval szeretné élvezni DVD-it, esetleg a szomszédok irigy pillantásait szeretné magára vonni, amikor büszkén cipeli haza a 47*51*60 cm méretű, potom 23,3 kg tömegű színes dobozkát, jól figyeljen! Bemutatkozik a ModeCom MC-AV2000 5.1 csatornás hangrendszere.

A bevezető kissé ironikus hangvétele nem véletlen, hiszen mire felcipeltük a szerkesztőségbe és lefotóztuk a tekintélyes tömegű és kiterjedésű hangrendszert, bizony leizzadtunk rendesen. A termetes csomagolás négy szatellit hangszórót, egy közép- és egy aktív mélynyomót foglal magában.

Külső körkép

A szett nagy dobozában két kisebb méretű lapult, melyek közül az egyik a központi egységet (a mélyládát), a másik pedig a négy szatellitet és a középsugárzót tartalmazta. A középnyomóról és a szatellitekről levehető a védőszövet, ám a mélynyomóról sajnos nem, pedig azt is szívesen meglestük volna. A gyártó 8 hüvelykes átmérőt

Átlagos hangzás, kedvező ár

jelölt meg dörmögő hangszórójára, ez körülbelül 20,3 cm, ami igen szép méret.

Nos, a mélyláda azért központi egység, mert ebben található az erősítő, amely az összes hangfalat ellátja kakaóval, s itt vannak a kezelőszervek, illetve a távirányító érzékelője is. A megadott teljesítményértékek szerencsére nem követik azt a divatot, mely szerint ráírják nagy betűkkel, hogy 2000 watt PMPO, aztán előkerül egy jó esetben is maximum 2 wattot leadó csipogó… Itt viszont valós (RMS) teljesítmény lapul a megadott 50+5*15 watt mögött. Ezt az a látvány is alátámasztotta, amivel szembesültük, amint bekukucskáltunk a mélyláda belsejébe.

A szatellit és a center hangfalak gyakorlatilag megegyeznek; kivétel csupán annyi, hogy a középen nem egy, hanem két 10,2 centis hangszóró van. Mivel nem kapunk állványt a hangfalakhoz, azok hátoldalára (szatellitek esetében) füleket szereltek, hogy könnyen falra akaszthatóak legyenek. A hangfalakat csíptetős megoldással csatlakoztathatjuk tetemes hosszúságú vezetékekkel a központi agyhoz. Összesen öt csomag hangfalkábel jár a rendszerhez, ezek egyenként jó tíz méter hosszúak lehetnek, így a legnagyobb nappalit is könnyedén bekábelezhetjük velük.

A kényelem végett nem csak magán a rendszeren lehet állítgatni a paramétereket, hanem a mellékelt infrás távirányítóval is. Ez egyébként két darab AAA (kicsi ceruza) elemmel működik (ami nincs a csomagban).

Hangvizsga

A ModeCom MC-AV2000 hangrendszerét kétféleképpen teszteltük. Egyrészt kedvenc DVD-filmünket bömböltettük vele, majd Alesis Andromeda A6 analóg szintetizátorunkkal hajtottuk ki belőle az utolsó membránrezzenést is. Hangkártyánk egy E-mu 1212m, professzionális célokra szánt egység volt.

A megfelelő kábelezést követően elektromos hálózatra kapcsoltuk az MC-AV2000-et, majd bekapcsoltuk. Némi üröm vegyült az örömbe: halk búgás nyugtázta a készülék feléledését, amely hangosabb búgásba ment át, amikor a központi egységet szunnyadó módból aktívba kapcsoltuk. Hangforrás csatlakoztatása nélkül maximális hangerőre állítottuk az erősítőt, szerencsére a búgás nem lett hangosabb, csak némi hisszegést lehetett hallani (analóg zaj).

A hangszín megfelelő beállítása után (magas, közép és mély hangok kalibrálása) kényelmesen helyet foglaltunk fotelünkben, betettük a Jurassic Park harmadik részét, hogy Mr. T-Rex és a hosszú csőrű gyik életre-halálra szóló csatáját élvezhessük. Az élmény lenyűgöző volt, még a szomszédok irigykedésénél is jobban esett a számítógép kreálta hüllők összecsapása. A jelenetet különösen élvezetes volt még egyszer úgy átélni, hogy extra basszust tekertünk rá (Sub feliratú gomb). Semmiféle zavaró mellékhangzást nem véltünk felfedezni; csupán üresjáratban idegesítő az erősítő monoton búgása.

Igaz, a lágy mélyek messze nem jöttek ki olyan szépen a dobozból, mint a puffogó, dübörgő hangeffektek, de nem is erre a célra találták ki a szettet.

Második lépésben nem a szokványos mp3 állományok fülelésére hagyatkoztunk, hanem egy igazi analóg vadállatot engedtünk rá a rendszerre. Az Alesis Andromeda A6 bődületesen telt, falrepesztő mélyeket és ciripelő, dobhártyaszaggató magasakat tud generálni – minden hangfal igazi kedvence. Nos, a ModeCom készüléke ezt a próbát is kiállta (és túlélte). Igaz, a lágy mélyek messze nem jöttek ki olyan szépen a dobozból, mint a puffogó, dübörgő hangeffektek, de nem is erre a célra találták ki a szettet. A közepek egész rendben voltak, és a magasak sem szóltak rosszul.

Értékelés:

Bruttó 30 500 forintos ára talán kicsit magas, ám az MC-AV2000 hiányosságainak és hibáinak ellenére – mert ilyenek is vannak – nyugodtan ajánlható az olcsóbb, alsó kategóriájú „házimozit" építeni kívánóknak. Némi kompromisszummal zenehallgatásra is alkalmas lehet, ám igazán a filmek hangvilágában érzi magát elemében a ModeCom szettje. A gyártó azonban lehetne szigorúbb a minőség ellenőrzésnél; az egyik szatelliten apró sérülés, a központi egységen pedig a festék foltossága hívta fel magára a figyelmet.

Hangcsatornák száma	5.1
Teljesítmény	50 W + 5 x 15 W
Frekvenciatartomány	20 Hz - 18 kHz
Támogatott szabványok	AC-3 5.1 és DTS
Hangfalak anyaga	fa
Hangszórók mérete	20,3 cm (mélynyomó) 10,2 cm és 2,5 cm (szatellitek) 2 x 10,2 cm és 2,5 cm (közép)
Bruttó kiskereskedelmi ár	30500

PROHARDVER!
AZ ONLINE PC MAGAZIN

Prohardver! rovat

DVD-író a Shuttle-tól: CR40

2 réteg sem akadály

Számos bemutatót készítettünk már a Shuttle nagyszerű mini-PC-iről, az XPC családról. Barebone rendszerekről lévén szó, csak alaplap, CPU-hűtő és tápegység jár a miniatűr házakhoz, melyek azonban izmos rendszereknek adhatnak otthont. Bemutatóink során a kis gépcsodák telepítéséhez természetesen optikai meghajtóra is szükségünk van, ám eddig sajnos nem sikerült a díszdobozokhoz igazán illő készüléket megkaparintanunk. A gyártó G, K, G4 és G2 mini-PC sorozataihoz ajánlja a fehér, ezüst (alumínium design) és fekete színben kapható, CR40 jelzést viselő DVD-íróját.

A meghajtó külső megjelenése

A CR40 előlapjának kialakításával – design és színvilág – tökéletesen beleillik a gyártó apró számítógépeinek képébe. Mivel kisméretű gépekről van szó, igencsak korlátozott a beépíthető meghajtók száma; a CR40-el több legyet ütünk egy csapásra, hiszen nemcsak DVD- és CD-olvasót, hanem CD, DVD és kétrétegű DVD lemezek írására is képes optikai meghajtót kapunk.

Annak ellenére, hogy dobozos termékről van szó, nem sok adalékot találunk a kartonban: magát az írót, az Ahead Nero 6 Suite szoftvert, a beszereléshez szükséges négy csavart és egy ősidők óta nem használt audiokábelt.

Az előlap elegáns – nálunk egy fekete és egy ezüst színű egység járt. A tálca alatt díszítő funkciót betöltő vonal húzódik, amelynek közepén a vésznyitó nyílását találjuk. Az Eject mellett balra kétszínű LED látható. A tálca maga fekete, s bár egyre több gyártó hirdeti az igét, miszerint ennek sötét felülete csökkenti a lézer fényének zavaró szétszóródását, mi továbbra is azon a véleményen vagyunk, hogy az egész nem más, mint marketingesektől eredő lárifári. (Ebben azért nem lennék annyira biztos, mármint hogy kamu a dolog... – Joc)

A meghajtó funkcionalitása

Szépnek szép a CR40, s tényleg ékes kiegészítője az XPC család tagjainak – de vajon azok minőségével és funkcionalitásával is képes lépést tartani? A meghajtót a másodlagos IDE-csatornára egyedül, master beállítással csatlakoztattuk; az elsődleges (master) meghajtó egy Maxtor DiamondMax 9 200 GB merevlemez volt, melyet az

Shuttle CR40

írástesztek előtt defragmentáltunk. A CR40-hez a Shuttle honlapján elérhető legfrissebb firmware-t töltöttük le. Mivel a 16-szorosan írható és a kétrétegű DVD lemez egyelőre ritka, mint a fehér holló, sajnos csak nyolcszorosan írható Philips DVD+/-R és négyszeresen írható Princo DVD-R korongokkal tudtuk felmérni a készülék képességeit.

Meglepő eredmények

DVD+R írásával kezdtük a sort, s mivel akadt bőven mentenivalónk (az adatokat mind 4,2 GB-os mappákba gyűjtöttük), így öt lemezt tele is írtunk. Azonos méretű és mennyiségű fájlok ellenére hol 13, hol 17 perc alatt végzett az író a munkával. A DVD-R korongok esetében (itt csak 3,8 GB adatot írtunk fel) ugyanez volt a jelenség. Hogy a dolognak alaposabban utánajárjunk, a Nero CD-DVD Speed program írásellenőrző funkcióját (F9 billentyűvel indul) hívtuk segítségül.

A kapott görbéken igen mély hullámvölgyek helyezkedtek el, s a lemez fordulatának esése esetenként hallható is volt. A jelenség ellenére sosem találkoztunk puffer-ürülési gondokkal (összesen 12 DVD-t és három CD-t írtunk), s a megírt lemezek visszaolvasása is tökéletes képet adott (Pioneer DVR A07-XLA).

Sokáig kerestük a jelenség okát, ám csak tippelni tudunk, vajon mi okozhatta azt. Véleményünk szerint a legújabb firmware-en még van mit csiszolni. Hogy egészen biztosak lehessünk, kértünk egy második CR40 meghajtót, ami ugyanígy viselkedett. A tesztkörnyezetet is ellenőriztük, a nyolcszoros Pioneer írónkat is befogtuk, ott tökéletesen zökkenőmentes görbéket kaptunk.
A tapasztaltak ellenére mindkét író által megírt lemezek több helyen is megvizsgálva hibátlanul olvashatók voltak. Írási feladatainak elvégeztével időt szakítottunk grabbelésre is. Vajon milyen sebességgel képes a CR40 audio-CD-kről lementeni az anyagot, s mennyire megy flottul a DVD-filmek merevlemezre másolása?

A DVD Decrypter névre hallgató segédprogrammal mértük egyik kedvenc filmünk másolását, amely pontban az ötödik percnél, éppen 5,9-szeres sebességgel röppent a merevlemez tányérjaira. Ez szép eredmény – egy teljes film másolása (jelen esetben) összesen 13 perc alatt le is zajlik. Hanganyaggal töltött CD-ket a gyártó adatai szerint 40-szeres sebességgel kellene másolnia a készüléknek, ám saját méréseink szerint ezt a szintet messze nem sikerült elérni, noha több gyári koronggal is próbálkoztunk.

Prohardver- team

Technikai paraméterek:	
Maximális írási sebességek	DVD+/-R: 16x; DVD+R Double Layer: 4x DVD+/-RW: 4x; CD-R: 40x; CD-RW: 24x
Írásmódok	DAO; SAO; TAO
Maximális olvasási sebességek	DVD: 16x; CD: 40x; CDAE: 40x
Olvasható médiumok	DVD-5; DVD-9; DVD-10; DVD-18; DVD+/-R; DVD+R DL; DVD+/-RW; CD-DA; CD-ROM; CD-i; CD-Extra; PhotoCD; VCD; SVCD
Puffer mérete	2 MB
Átlagos elérési idők	DVD: 120 ms; CD: 120 ms
Mellékelt szoftver	Ahead Nero 6 Suite
Bruttó kiskereskedelmi ára	27,225 Ft

Értékelés:

A Shuttle kétrétegű DVD-k pörkölésére is képes íróját, a CR40-et XPC mini-PC-inek egyes családjaihoz ajánlja. Külsőre vonzó eszközzel volt dolgunk, amely valóban tökéletes kiegészítője lehet a barebone rendszereknek. Eltekintve az íráskor kapott érdekes görbéktől és a lassú audio-CD grabbeléstől modern, a kornak megfelelő sebességű DVD-írót kap a vásárló. Noha a firmware-en még akad csiszolnivaló, jó minőségű meghajtóról van szó.

GRAND
Számítástechnikai Szaküzlet és Szervíz
1135 Budapest, Lehel út 48.
Tel/Fax: 359-6711; 320-3612
www.grand.hu Minden ami számítástechnika www.grand.hu

Képességfejlesztés

A digitális fényképezőgépek lelkivilága 8.rész

Sorozatunk előző részében a különböző képérzékelő lapkákkal kezdtünk foglalkozni. Ezúttal kitérünk ezek méretmegadásának különböző módjaira, kivesézzük a digitális zoommal kapcsolatos tudnivalókat, foglalkozunk a különböző pufferelési módszerekkel, és szó esik a tükörfelcsapás alkalmazásának jelentőségéről is.

Már többször szó esett arról a sorozat keretein belül, hogy a digitális fényképezőgépekben alkalmazott képérzékelő lapkák jóval kisebb méretűek, mint a hagyományos filmes fényképezőgépek egy filmkockája. Ez több következménnyel is jár az objektív és az érzékelő kapcsolatára vonatkozóan. Kisebb érzékelő felülethez (legyen az film vagy elektronikus eszköz) kisebb gyújtótávolságú objektív szükséges, hogy ugyanolyan látószöget kapjunk. A kisebb érzékelő felület azt is eredményezi, hogy az egyes képpontok sűrűbben helyezkednek el, emiatt nagyobb felbontóképességű, precízebb objektívekre van szükség. A kisebb gyújtótávolságú objektívek eredményeként nagyobb lesz a mélységélesség, ami bizonyos szempontból előnyös (több motívum éles a képeken). Másrészről viszont valamennyire behatárolja a gép rugalmasságát, hiszen ha mindig nagy mélységélességgel dolgozunk (és ezt nem lehet változtatni), akkor például nem fogunk tudni igazán jó portrékat készíteni.

Fenti okok miatt tehát nagy általánosságban elmondható, hogy minél nagyobb gépünk érzékelőjének fizikai mérete, annál jobb képminőséget fogunk kapni és annál rugalmasabban használhatjuk majd fotómasinánkat.

A digitális fényképezőgépek érzékelőjének méretét kétféle módon szokták megadni, lássuk előbb az egyszerűbbet. A cserélhető objektíves, tükörreflexes (és egyéb komolyabb) gépeknél mm*mm formában adják meg ezt az adatot, ez magától értetődő, nincs mit hozzáfűzni. Esetenként szoktak bizonyos filmkocka méretre is utalni, pl. APS-C. A kompakt példányoknál viszont már korántsem ilyen egyszerű a helyzet, ennek megvilágításához tennünk kell egy kis kitérőt. Ezeknél a gépeknél megjelenésük idején valamilyen érthetetlen okból egy réges-régi (az ötvenes évekre visszanyúló) módszer szerint kezdték el jelölni a CCD-ket. Az

Aki a virágot szereti...

ötvenes években a TV-kamerákban vákuumcsöveket alkalmaztak érzékelőként, ezek hasonlítottak a képcsövekre, csak épp nem a kép megjelenítésre, hanem érzékelésre szolgáltak. Ezeknek a csöveknek nem a teljes felülete volt használható, hanem csak a közepük. A teljes és a hasznos felület mérete típusonként eltért. A különböző csövek külső méretét az angolszász területen bevett módon, inch-ben adták meg, volt például 2/3"-os, 1/2,7"-os, 1/1,8"-os és 4/3"-os is – hogy csak néhányat említsünk.

Ismerősek ezek az értékek? Ha igen, az nem véletlen, ugyanis a mai digitális gépek műszaki adatai között a képérzékelő mérete rovatnál is ezekkel találkozhatunk. Az inchben megadott érték nem az alkalmazott érzékelő valódi méretére utal, hanem annak a vákuumcsőnek a külső átmérőjére, ami akkora hasznos képérzékelő felülettel rendelkezett, mint amekkora a kérdéses CCD/CMOS mérete. Pontos matematikai kapcsolatot nem lehet felállítani az említett, inchben megadott méret és a valódi képérzékelő felület mérete között. Annyi viszont elmondható, hogy a CCD/CMOS átlója hozzávetőleg az inchben megadott érzékelő méret 2/3-a.

Az optikai zoommal már foglalkoztunk a sorozat korábbi részeiben, most essen néhány szó a digitális zoomról, amivel kapcsolatban jó sok téves elképzelés kering a felhasználók körében. Sokadszorra is leírjuk: a digitális zoom nem azonos értékű az optikaival! Ugyanakkor nem teljesen haszontalan, marketingcélokat szolgáló megoldásról van szó – bár kétségtelen, hogy bőven tettek azért a

különböző marketingosztályok, hogy joggal gondoljuk ennek ellenkezőjét. Egyes gyártók „jó" szokása, hogy a portékájukat az optikai és a digitális zoom értéke szorzatának (nagy színes számmal történő) feltüntetésével hirdetik. Nos ez az érték, amit kapásból figyelmen kívül kell hagyni...

A digitális zoom működési mechanizmusa rendkívül egyszerű, ha ezt a módot alkalmazzuk, a gép nem használja a teljes érzékelő felületet, hanem csak annak a közepét. Ebből egyenesen következik, hogy csökken a felbontás, hiszen kevesebb képpont alkotja a képet. Tehát úgy tényleg nincs értelme a digitális zoomot használni, hogy ugyanakkora felbontású képet várunk el, mint normál módban. Ha viszont olyan fényképezőgéppel rendelkezünk, ami a digitális zoom aktiválásakor akkorára csökkenti a felbontást, mint amekkora a valójában használt érzékelő felületnek megfelel, a digitális zoom hasznos is lehet! Ez esetben ugyanis, ha úgyis csak a kép közepén lévő információra van szükségünk, dönthetünk úgy, hogy digitális zoomot használunk és csak a számunkra fontos középső képrészletet mentjük el (értelemszerűen kisebb felbontásban). Így kisebb méretű képet kapunk – mind felbontás, mind fájlméret tekintetében – és helyet takaríthatunk meg a memóriakártyán. Lényegében ez a digitális zoom egyetlen értelmes és hasznos felhasználási módja.

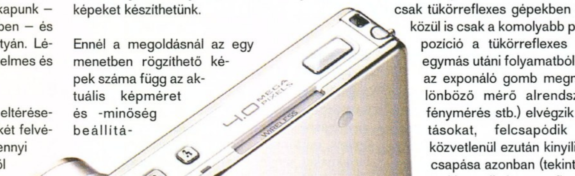
A különböző fényképezőgépek jelentős eltéréseket mutatnak abban a tekintetben, hogy két felvétel elkészítése között a felhasználónak mennyi időt kell várnia. Ez számos paramétertől függ, és többek között szerepet játszik benne a fény-képezőgép képfeldolgozó alrendszereinek strukturális felépítése is. A mai gépek szinte mindegyike rendelkezik valamekkora beépített puffermemóriával, de ez nem volt mindig így. Az első digitális gépekben még nem alkalmazták ezt a technológiát, emiatt a felhasználónak egy kép elkészítése után általában (mai szemmel nézve) elég sokat kellett várnia, mire újabbat exponálhatott. Ezeknél a szerkezeteknél az expozíció után ki kellett várni a kép feldolgozásának és memóriakártyára írásának idejét is.

A puffermemória bevezetése sokat javított ezen a problémán, az ilyen megoldást alkalmazó gépek már képesek arra, hogy a képek feldolgozását és kártyára írását a háttérben végezzék el, miközben a felhasználó újabb fotókat készíthet. Természetesen a puffer megtelésekor meg kell várni, amíg a fényképezőgép feldolgozza a korábbi adatokat, de elegendően nagy tárterület esetén

A Nikon reklámfotójáról csak úgy árad az erotika...

foglalnak – hiszen itt tömörítésről még nem beszélhetünk. A második megoldásnál a puffer a feldolgozott (esetleg JPEG formátumra alakított, kisebb méretű) képeket tárolja, s a gép a háttérben ezeket írja a kártyára, miközben újabb képeket készíthetünk.

Ennél a megoldásnál az egy menetben rögzíthető képek száma függ az aktuális képméret és -minőség beállítá-



A képfeldolgozásra a későbbi részekben még visszatérünk, most azonban egy olyan funkcióról ejtünk néhány szót, amelynek jelentőségét általában nem szokták felismerni a felhasználók. A tükörfelcsapásról van szó, amely értelemszerűen csak tükörreflexes gépekben található meg, azok közül is csak a komolyabb példányokban. Az expozíció a tükörreflexes gépeknél (is) több egymás utáni folyamatból áll. Normál esetben az exponáló gomb megnyomása után a különböző mérő alrendszerek (autófókusz, fénymérés stb.) elvégzik a szükséges beállításokat, felcsapódik a tükör, majd közvetlenül ezután kinyílik a zár. A tükör felcsapása azonban (tekintve a fényképezőgépekben alkalmazott finommechanikai megoldásokat) elég drasztikus dolog. A vázban rezgések keletkeznek, amelyeket a gyártók megpróbálnak mindenféle módokon csökkenteni, de teljesen kiküszöbölni nem lehet. Erre kínál hatásos megoldást – igaz, kompromisszumok árán – a tükörfelcsapás funkció. Ennek alkalmazásakor a tükör felcsapódása és a zár kinyitása időben – a rezgések szempontjából jelentős mértékben – elkülönül egymástól, így a felcsapás által keltett rezgések megszűnnek, mire a zár kinyílik.

Ezt a megoldást a hétköznapi fotózás során nem szoktuk alkalmazni, mivel felcsapott tükör esetén nem használható a kereső – ez az említett kompromisszum. Tárgyfotózáshoz azonban tökéletesen alkalmas, hiszen ott

A Kodak 4 megapixeles Easy Share One-jával még Mette Imgaard Pedersen dán szélerőműkarbantartó mérnöknek is gyerekjáték a portréfotózás.

a gyakorlatban ez nagyon ritkán, szinte csak sorozatfelvétel készítésekor fordul elő.

A puffermemória a képadatok útját tekintve az érzékelő után és a feldolgozó áramkörök előtt vagy a feldolgozó áramkörök és a memóriakártya között helyezkedhet el. Előbbi esetben a beállított képméret és -minőség nem befolyásolja a sorozatfelvétel módban készíthető fotók számát. Ennek oka, hogy a pufferbe mindig az érzékelőről levett nyers adatok kerülnek, amelyek ugyanannyi helyet

saitól, mivel kisebb képből értelemszerűen több fér a pufferbe.

Profi gépeknél előfordul a két módszer ötvözése is, ilyenkor a nyers és a feldolgozott képek is a pufferben tanyáznak egy ideig, miközben párhuzamosan futnak a feldolgozást, illetve a kártyára írást végző folyamatok. Ebben az esetben nagy méretű puffert és gyors elektronikákat szoktak alkalmazni, s emiatt az ilyen gépek sorozatfelvétel módban viszonylag könnyen boldogulnak a nagyméretű fotókkal is.

a beállított kompozíció nem mozdul el a felcsapás és a zár nyitása közötti idő alatt. Amiatt is tárgyfotózásnál van főleg jelentősége ennek a funkciónak, mert a hatása elsősorban az 1/60 mp és a 2 mp közötti expozíciós időknél érzékelhető, s ha nem stúdióvakukkal, hanem lámpákkal dolgozunk, legtöbbször az ebbe a tartományba eső záridőket használjuk.

Joc

Szoftver hírek

Érdekességek a "komoly" programok világából

Mégiscsak lesz Internet Explorer 7.0

Bár tavaly több Microsoft közlemény is leszögezte, hogy a 6.0-s lesz az utolsó, külön is letölthető Internet Explorer, Bill Gates az idei, San Franciscóban tartott RSA konferencián bejelentette, hogy még idén nyáron kiadják az Explorer új, biztonságosabb webböngészést biztosító 7.0-s kiadásának béta változatát, és az új Explorerrel nem várják meg a Longhorn 2006-ra tervezett megjelenését. Az IE 7.0 hatékonyabb védelmet garantál majd az adathalászat, rosszindulatú programok és kémprogramok ellen is. Arról egyelőre még nincs hír, hogy mikor lesz elérhető a magyarított IE 7.0.

A döntés hátterében egyebek között az is állhat, hogy a fejlesztők weboldalairól a Mozilla Firefox közel 30 millió példányát töltötték le a hivatalos 1.0 verzió megjelenését követő három hónap alatt, és a legújabb felmérések szerint a világ netezői között az IE használatának aránya a lélektani 90 százalékos határ alá süllyedt.

Ingyenes marad a Microsoft AntiSpyware

A redmondi központban szemmel láthatóan kezdik komolyan venni saját – a Windows rendszerek biztonságának növelésével kapcsolatban tett – ígéreteiket. A GeCAD RAV Antivirus megvásárlásának a közvetlen következményeit még nem érezhettük saját bőrünkön, a Giant Software hatékony antispyware technológiájának a bekebelezése viszont már kevésbé tűnik öncélúnak. A 2004 decemberében Microsoft Windows AntiSpyware Beta néven kiadott, ingyenesen letölthető szoftver a Windows 2000/XP és 2003 Server alapú rendszereket támadó kémprogramok felkutatására és eltávolítására alkalmas. Sikerében kulcsszerepet játszik az önkéntes nemzetközi felhasználói hálózat – a SpyNet –, mivel ez dönti el, hogy mely gyanús programok minősüljenek kémszoftvernek. A SpyNet hálózatba bárki beléphet. Sokáig találgattuk, meddig marad ingyenes a termék, ám a legfrissebb nyilatkozatok szerint a hitelesített Windows felhasználók számára ingyenes lesz a végleges változat megjelenése után is.

www.microsoft.com/hun/security/protect/spywares.mspx

Exeem

Az Exeem a Bittorrent nagy le- és feltöltési sebességét ötvözi a KaZaa és az Edonkey globális keresési képességével. Keresőoldallal is rendelkezik, ahol mások által megosztott állományokat kereshetünk, és természetesen az alkalmazással saját tartalmakat is meg lehet osztani. A hálózat a KaZaa által használt Fasttrackhez hasonlóan működik. Az Exeem első változatainak telepítőjébe – a fejlesztés finanszírozására – bekerült néhány adware és spyware alkalmazás is. Ezt független fejlesztők tisztították meg, ez lett az Exeem Lite, majd az eredeti szoftver is spyware-mentessé vált a 0.21 public Beta verziótól kezdve.

www.exeem.com

Total Commander 6.51

A népszerű shareware fájlkezelő ismét megújult. A jelenleg 6.51-es verziószámmal büszkélkedő program új beépülőtípussal (tartalom-beépülők) bővült. A kép és mozifájlok már miniatűr (thumbnail) nézetben is képernyőre hozhatók. A pluginok telepítése és menedzselése jelentősen leegyszerűsödött, és természetesen nem csupán a menüket magyarították, hanem a teljes súgót is. A programhoz Ambrits Tamás egy remek könyvet is készített, amely á-tól z-ig mindenre megtanít, amire csak szükségünk lehet a napi használatban.

www.totalcommander.hu

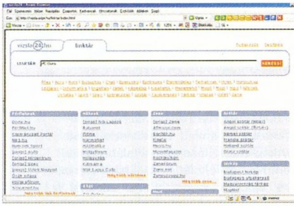
TCBurner plugin

A Total Commander új fájlrendszer-beépülője a CD és DVD írást teszi egyszerűbbé. Az ingyenes plugin segítségével közvetlenül a közkedvelt fájlkezelőből készíthetjük el a kívánt CD vagy DVD lemezt, és sem Nero, sem WinonCD, sem egyéb CD/DVD író programra nincs szükségünk ehhez. A TCBurner 0.92-es kiadása CD/R/RW, DVD-R/RW, DVD+R/RW és DVD-RAM lemezeket kezelhet, adat-CD-ket és DVD-ket, Video-DVD-ket és Audio-CD-ket írhat. A többi projekttípus egyelőre még fejlesztésre vár. A program mellé jól használható, képekkel teli, angol nyelvű súgó is települ.

www.tiasoft.de/tcburner

Megújult az Origo keresője

Az Origo kereső szolgáltatása megújult. A szolgáltatás átalakításának eredményeként egyszerű, letisztult keresőfelületet hoztak létre, és azt a felhasználók körében népszerűvé vált linktáras keresési lehetőséggel egészítették ki. A Vizsla24-ben a már megszokott kategóriák (Kép, Videó, Zene, Tudakozó) mellett lehetőség nyílik a Termék, Szoftver, Utazás és Mozimüsor témaköröket kiválasztva tovább szűkíteni a keresési feltételeket,



Az új kezelőfelület

gyorsabbá és hatékonyabbá téve a találatok rendszerezését, a szükséges információ megtalálását.

www.vizsla24.hu

Oxygen – Nokia Phone Manager II

A mobiltelefonok billentyűzetét nem kifejezetten nagy mennyiségű adat begépelésére tervezték. Ezen a gondon segít a februárban megújított, és magyar nyelvi kiegészítéssel is ellátott, shareware programként letölthető Nokia Smartphone Manager 2.7 kiadása. A telefonkönyvek, profilok, feladatjegyzékek kezelésére alkalmas program egyidejűleg több készülékkel is dolgozhat, így lehetőség van a telefonok közti adatcserére is. Importálhatunk és exportálhatunk MS Outlook vagy Lotus Notes adatokat, CSV és egyéb fájlokat. SMS-kezelőjében egyszerű és unikódos szöveget, képet, csengőhangot, logót küldhetünk, üzeneteket fogadhatunk. A logószerkesztő a telefonlogók létrehozásának kényelmes eszköze. A program Windows 98/ME, NT/2000/XP/2003 rendszereken használható. A fejlesztők weboldaláról olyan változat is letölthető, amely Symbian rendszerrel működő okostelefonokat képes kezelni.

www.opm-2.com

Gandalf

Felpörög a 3D világ

ASUS HyperDrive finomhangolási lehetőségek grafikus kártyákhoz

A maximális teljesítményt keresők közkedvelt fogása az eszközök túlhajtása, minden egyes alkatrész csúcsra járatása. Ehhez azonban általában komoly tudás kell, nem elég hozzá a lelkesedés. Az ASUS grafikus kártyák HyperDrive segédprogramja a profik mellett a kezdőknek is lehetőséget kínál belemerülni a megjelenítési beállítások finomhangolásába. Kézi vezérlésű üzemmódban számos paramétert állíthatnak a tapasztalt tuningolók, míg az egyszerűen csak nagyobb teljesítményre vágyók hagyatkozhatnak az automatikus beállításokra.

Az ASUS HyperDrive egyedi lehetőséget kínál a grafikus kártyák finomhangolására. Egyszerűen, pár kattintással válthatunk a különféle beállítási profilok között, a felhasználásnak megfelelően:

3D Activation Mode a játékosok kedvence

Jellemzően 3D játékok alatt a legnagyobb a grafikus kártya terhelése, egyébként kihasználatlanul fut. A 3D Activation Mode felismeri, amikor 3D teljesítményre van szükség; felpörgeti a grafikus processzort, és azonnal a megszokott, gyors és káprázatos 3D élményben lehet részünk. Amikor azonban a grafikus teljesítményre nincs szükség, a videokártya lecsökkenti a teljesítményét, így mindennapi használat mellett csendes, hűvös és energiatakarékos marad. Munkánk vagy webböngészés közben nem zavar többé a videokártya hűtése, hiszen az a grafikus chippel együtt csak akkor fut maximális sebességen, amikor tényleg szükség van rá: teljesítményigényes 3D alkalmazás, például játék közben.

CPU Activation Mode kiegyensúlyozott alternatíva

A CPU Activation Mode is automatikusan szabályozza a grafikus chip sebességét, azonban itt a központi processzor terhelését is figyeli a HyperDrive. Ha azt érzékeli, hogy a gépünk központi processzora teljesítménye maximumához közelít, megemeli a grafikus chip sebességét is, hogy minél nagyobb hányadát tudja átvenni a munkának.

Temperature Activation Mode a legbiztonságosabb túlhajtás

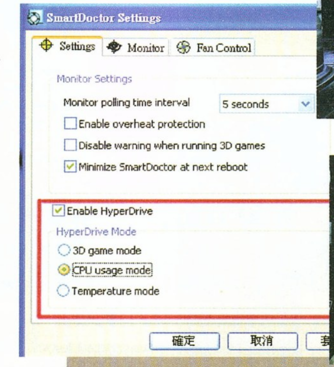
A Temperature Activation Mode figyelemmel kíséri a rendszerünk hőmérsékletét, és annak megfelelően állítja be a grafikus processzor sebességét. A magas hőmérséklet nem tesz jót egyik alkatrésznek sem, ezért ez rendkívül fontos biztonsági funkció. Csak addig engedi gyorsulni és melegedni a rendszert, amíg az a biztonság és élettartam rovására nem megy, utána automatikusan sebességcsökkentéssel védi a komponenseket.

Traditional Manual Overclocking kézi vezérlés a profiknak

A kellő ismerettel és tapasztalattal rendelkezők számára természetesen rendelkezésre áll az összes paraméter kézi beállításának lehetősége is. Az ő munkájukat segíti az ASUS SmartDoctor monitorozó program is, ami valós idejű információkat közöl a grafikus kártya hőmérsékletéről. A SmartDoctorban lehetőség nyílik biztonsági határokat beállítani. Ha a beállított hőfokot eléri vagy meghaladja a grafikus chip, a rendszer jelez, majd komolyabb veszély esetén megállítja a 3D alkalmazást, hogy a túlmelegedő kártya lehűlhessen, így a rendszer mindig biztonságosan üzemelhet.

A grafikus kártyákban rejlő teljesítmény maximális kiaknázása továbbra is hozzáértést igényel, amihez a profiknak kitűnő segédeszközök az ASUS HyperDrive és SmartDoctor programok. Az automatikus üzemmódokkal pedig a kezdők is gyorsan és hatékonyan érhetnek el eredményeket, így nem kell a beállításokkal vesződni, minden időt a játékra lehet fordítani.

[X]



Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat

Nem kapcsol ki a gép

Kedves Guru!
Van egy hatalmas gondom. Nem tudom kikapcsolni a gépem. Rámegyek a start menü/leállításra, de egyszerűen nem kapcsol ki. Eljut odáig, hogy kilép a rendszerből, de nem áll le. Azt legalább kiírja, hogy: „most már kikapcsolhatja a gépet", de ennyi. Nem tudom, mi tévő legyek. Az a legrosszabb, hogy a kikapcsolás gombbal (manuálisan, a gépen) se tudom kikapcsolni, csak ha kb.5-10 másodpercig nyomva tartom. Ez a gond azután keződött, miután a kékhalál beállt az XP-ben. Kérlek, segítsetek, nincs más reményem.
Hűséges (és szerencsétlen) olvasótok, már régóta: Lizander

Kedves Lizander!
Ha nincs szervi baja a gépednek, két dolog vár rád: némi Registry-matatás és utána vagy előtte a CMOS Setup ellenőrzése. Kezdjük a Registryvel! AHKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Shutdown kulcs alatt egy LogoffSetting és egy ShutdownSetting nevű duplaszó (REG_DWORD) típusú változó tartalma rejti a megoldást. Az adható értékek:
0 - Log Off, 1 - Shutdown, 2 - Shutdown és Restart ,3 - Shutdown és Power Off

Egy másik bejegyzés, a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon kulcs alatt hozz létre (ha még nem lenne) egy "PowerdownAfterShutdown" nevű változót (REG_SZ, azaz karakterlánc típusú), és rendeld hozzá az "1" értéket.
A beállítások a következő rendszerindítást követően lépnek életbe. Ez természetesen csak akkor működik, ha a géped BIOS-a támogatja ezt a szolgáltatást. Mivel az említett kékhalálos affér előtt rendesen ment, legfeljebb arról lehet szó (eltekintve a fenti változók véletlen elállítódásától), hogy a setup beállítások is megsérültek. Ellenőrizd a BIOS-od energiagazdálkodási beállításait.
Az utolsó tünet, vagyis hogy 4-5 másodpercig benyomva kell tartani a kikapcsoló gombot a kikapcsoláshoz, normális, a gomb véletlen lenyomása miatti nem kívánt kikapcsolások ellen védi a gépet. Egyes BIOS-okban ez is állítható, de ez nem általános. Reméljük, szerencséd lesz, és a CMOS Setup és a Registry változó segítségével megoldódik a gondod. Ha tippjeink nem segítenének, jelezz vissza, és további megoldásokat keresünk.
Egy utolsó észrevétel: lehet, hogy amitől kékhalálos lett a géped, esetleg további nyomokat is hagyott a rendszerben, és megeshet, hogy a háttérben olyan taszkok is futnak, amelyeket nem tud rendesen leállítani a Windows kikapcsoláskor. Megoldás lehet, hogy vagy kiiktatod a felesleges és veszélyes programok/taszkok betöltődését, vagy több időt hagysz nekik a leállásra.

SVCHOST.EXE és NAV

Sziasztok!
Amikor betölt a Windows, megjelenik két ablak: Generic Host Process for Win32 Services és scvhost.exe (mindkettővel hibajelentés). Az egyik schvost.exe-t letöröltem véletlenül, azért van ez? Hogyan lehetne visszaállítani?
A múltkori PC Guru számához tartozó DVD-ről felraktam a Norton Antivirus 2005-öt. Azóta nem lehet letörölni... Lécci segitsetek!
Köszi:
szucsitom

Kedves szucsitom!
Az svchost.exe a Windows telepítő CD-jéről szedhető elő, vagy ha a gépeden van az eredeti install csomag, akkor onnan. Ha szerencsés vagy, és még nem törölted a rendszer cache-ből, onnan is visszamásolhatod a „gyári" schvost.exe-t.

Az alábbi link az XP svchost.exe programjának ismertetésére szolgál. Kivételesen magyarul: http://support.microsoft.com/?kbid=314056

A NAV saját uninstalljával nem próbálkoztál? A korábbi, 2004-es változatnál voltak hasonló problémák, amelyeknek megoldására a Symantec készített néhány eltávolító programot, amelyek a NAV, illetve a Norton Internet Security hatékony legyalulására szolgáltak, hogy azt újra lehessen telepíteni.

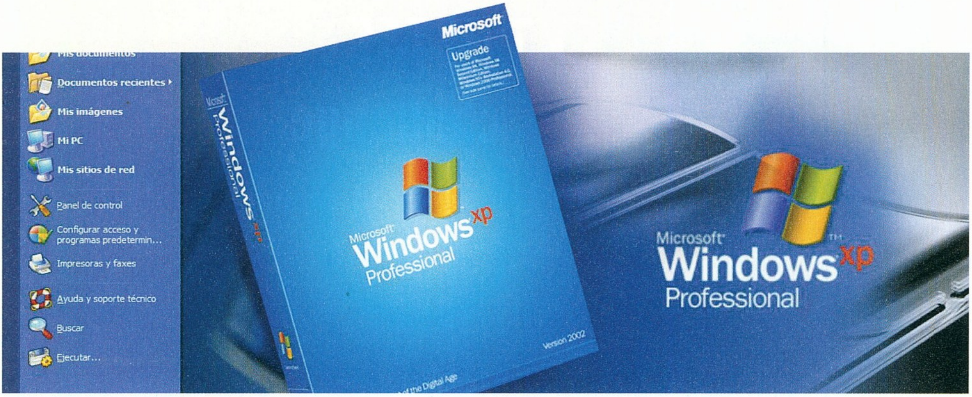
A kézi eltávolítás lépései:
1. Távolítsd el a Norton AntiVirus bejegyzéseit a Registryből.
2. Telepítsd újra a Windows Script 5.6-ot.
3. Futtasd le a korábban letöltött Rnav2003.exe eltávolító segédprogramot.
4: Távolítsd el a Norton AntiVirus foldereket.

A fent említett utility letölthető anonymous felhasználóként az ftp://ftp.symantec.com/misc/consumer/Rnav2003.exe címről.

Gandalf

24h
5th
EXTREME
challenge
5th BME International 24-hour Programming Contest
29th April - 1st May 2005
www.challenge24.org
Organised by
MAVE
MŰEGYETEM 1782
SZAKKOLLÉGIUM
FORNAX
<epam>
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
IEEE

Most 0 Ft postaköltséggel
rendelhetsz az interneten!
NYITV@
0-24
www.itmediabolt.hu
ITmédiaBOLT
CP Computer PANORÁMA
CHIP
PC GURU
IT-BUSINESS
aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés



Célkeresztben

Rendszer(újra)telepítési trükkök 1.rész

Manapság nem ritka, hogy telepíteni, vagy újratelepíteni kell az XP Home vagy Professional rendszert otthoni gépeinkre. Az eljárás – elvileg – egyszerű: be kell tenni a Windows XP telepítő CD lemezét, újraindítani a gépet és követni a telepítőprogram utasításait. Az így kapott rendszer azonban sem biztonságával, sem hatékonyságával nem büszkélkedhet, és az internetre kapcsolódva – a felmérések szerint – átlag négy percen belül (!) már számíthat az első hívatlan vendégekre is...

Az új sorozatunk témáját képező ismeretanyag remélhetőleg mindegyikötök számára hasznos lesz, és bízunk benne, hogy tanácsainkat megfogadva gyorsabb, stabilabban üzemelő, hatékonyabb memóriakezeléssel dolgozó Windowsokat tudtok felállítani.

Az alapkellékek

Feltétlenül szükségünk van Windows telepítő CD lemezre, vagy a telepítő csomag /i386 könyvtárának anyagára, ami helyi vagy hálózati meghajtón elérhető. A telepítőcsomag mellé készítsük be a hozzá tartozó CD kulcsot is, hiszen anélkül nem leszünk képesek elvégezni a telepítést.

Ha a Windowsunkat korábban már többször is aktiváltuk, könnyen előfordulhat, hogy az n-edik újratelepítés után már a telefonos ügyfélszolgálatnak kell magyarázkodnunk, hogy miért és milyen gépen akarjuk újból aktiválni az operációs rendszert. A tortúra megelőzhető, ha a korábban használt Windows XP System32 könyvtárából biztonságos helyre mentjük az aktivációs bejegyzéseket tartalmazó wpa.dbl és a wpa.bak fájlokat.

Mivel a féltve őrzött telepítő CD is megsérülhet, megsemmisülhet, fel kell készülnünk a pótlásra. A legjobb módszer a megelőzés, vagyis a telepítő CD /i386 könyvtárának merevlemezre való felmásolása, és a CD-kulcs beírása a füzetkényi Windows XP kézikönyvbe.

Szükségünk lehet olyan segédprogramokra, mint Szergej Kandakov ViewKeyXP.exe programja, a Keyfinder.exe program, vagy a szintén ingyenesen letölthető RockXP program, plusz olyan hardver- és szoftverleltár készítő szoftverekre, mint a Belarc Advisor, vagy a magyarul is tudó EVEREST Home Edition naprakészen frissített kiadása. Utóbbi beszerzését hangsúlyozottan ajánljuk, mert a későbbiekben is segítségünkre lesz a szükséges driverfrissítések felkutatásában, sőt, akár a rendszer tuningolásában is.

Az újonnan vásárolt gépek többségéhez egy sor kiegészítő CD lemezt adnak meghajtóprogramokkal. Nem árt hát ezeket előkeresni, és szükség esetén körülnézni a gyártók honlapjain, hogy a beépített hardverelemekhez kiadtak-e már a meglevőnél újabb frissítéseket. Mivel a weboldalak többsége igényli a Java eszközök használatát, elengedhetetlen, hogy beszerezzük és telepítsük a Java Runtime modult is a Sun valamelyik letöltőhelyéről.

A biztonságos rendszer kellékei

Készítsük elő az XP-hez kiadott szervizcsomagokat és biztonsági javításokat –figyelem, ügyeljünk a nyelvi verziók azonosságára! A magyar nyelvű XP SP2 csomag az összes hazai számítógépes magazinnál megjelent már a kiadványok CD (és DVD) mellékletein. Nem lesz kis csomag, mintegy 270 MB az anyag. Készítsünk be néhány olyan biztonsági javítást is, amelyek a szervizcsomag lezárása után készültek. Ha ezt elmulasztjuk, könnyen áldozatául eshetünk egy Blaster, Sasser vagy egyéb, direkt portokat támadó vírus-, illetve féregtámadásnak. Minimálisan a mellékelt keretes írásban szereplő pakkokat javasoljuk...

Lassan kezdhetünk

Először azt kell eldönteni, hogy a meglévő Windowsunkat szeretnénk frissíteni újratelepítéssel, szerviz- és javítócsomagokkal, vagy totális újjátelepítést kezdünk. Az első megoldás azt jelenti, hogy nem feltétlenül kell minden programunkat újratelepíteni, ám sajnos a meglévő hibák nagy részét is megtartjuk ezáltal. Hacsak nincs olyan szoftverünk, amelynek nem áll rendelkezésre biztonsági másolata vagy komplett telepítőkészlete, jobban járunk, ha inkább újraparticionálással kezdünk, és szűz telepítést hajtunk végre.

Vegyük tehát számba, mekkora szabad tárhelyre van szükség a Windowsnak szánt minimálisan 2 GB-os rendszerpartíción felül. Az alábbiak adnak némi támpontot:

- **600 MB:** Ez a minimális tárhelyigény, ami még nem rontja le a Windows XP biztonságos működését.
- **1,5 GB-ig:** Nem elegendő a helyi telepítő források alkalmazására.
- **1,5 - 2 GB:** A telepítő források és a használt CAB fájlok számára épp elég a hely.
- **2 GB felett:** A telepítő források mellett az összes CAB fájl számára elegendő a hely.

A hardverleltár hasznos eszköz

Ha rendszereinken hardvercsere (hálózati-, video- vagy egyéb kártya, modemcsere, új merevlemez, DVD-író beszerelése stb.) történik, a BIOS-szal ismertessük fel a hardverelemeket újraindításkor. Akinek módjában áll az alaplapi BIOS frissítéseit

Hasznos programok és letöltőhelyek:

ViewKeyXP.exe: www.web-tree.ca/windows-xp/-tools/ViewKeyXP.exe
Keyfinder.exe:
www.magicaljellybean.com/key-finder.html
RockXP: www.korben.tk
Belarc Advisor: www.belarc.com
EVEREST Home Edition: www.lavalys.hu
Java Runtime modul: java.sun.com

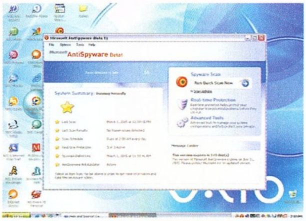
Ajánlott tűzfalak:

A teljesség igénye nélkül
Ingyenes változatok
Kerio Personal Firewall, www.kerio.co.hu
Outpost Firewall, www.avsec.hu
ZoneAlarm, www.zonealarm.com
Kereskedelmi termékek
Kaspersky AntiHacker
McAfee Personal Firewall Plus
Norton Personal Firewall

beszerezni és telepíteni, (feltéve, hogy kellő ismerettel és gyakorlattal rendelkezik), tegye meg.
Már említettük, hogy érdemes beszerezni a legújabb driverfrissítéseket a beépített hardverelemekhez, különösen a RAID, SATA, SCSI stb. merevlemez-vezérlő egységekhez, videokártyákhoz és USB vagy FireWire eszközökhöz. Előfordulhat, hogy az SP2 csomag felrakása után ezek újratelepítésére is szükség lesz. Enélkül néhány régebbi, különösen ma már nem forgalmazott eszköz akár súlyos konfliktusokat is okozhat.

További bekészítendő szoftverek

Reméljük, senki nem lepődik meg, ha azt is kérjük, készítsetek elő a telepítéshez tűzfal-, és naprakész vírusellenőr programot is. A Microsoft ugyan jelentősen feljavította az XP saját tűzfalát (ICF, Internet Connection Firewall) az SP2 csomaggal,



Microsoft Anti Spyware

adatmentéshez rengeteg eszköz áll rendelkezésre. Mindegy, melyiket alkalmazzuk, csak arra ügyeljünk, hogy kéznél legyen a visszaállító program, ha a telepítés egyéb munkálataival már végeztünk.
E célra felhasználható többek között a Windows saját NTBackup programja – bár az XP Home kiadás esetén kis kézimunkát igényel, mire elővarázsoljuk a telepítő CD-ről –, de használhatjuk a CD/DVD-író eszközzel vásárolt szoftvereinket is. Végső soron pedig a Windows Intéző, valamelyik freeware vagy shareware Commander program is megteszi a beépített tömörítési lehetőségekkel (Total Commander, Far Manager, EF Commander stb.).

Az ingyenes backup programok közül talán a Cobian Backup (www.educ.umu.se/~cobian/cbu-

letet kell végigmorzsolniuk, hanem csupán a 10 GB-os rendszerpartíciót, vagy a még kisebb Temp partíciót. S mivel a Windows a külön rendszer- és Temp partíciónak köszönhetően kevésbé fragmentálja az adatterületet, annak karbantartása is egyszerűsödik.
Ha több merevlemez is van a számítógépen, célszerű úgy kialakítani a partíciókat, hogy a rendszerpartíció és a lapozófájlt is tartalmazó Temp partíció más-más fizikai egységen legyen, mivel ez eleve eredményez némi gyorsulást.

Teendők a Windows telepítése után

Először is még az internethez való csatlakozás előtt telepítsük (a legfrissebb driverek után) a Windows XP SP2 csomagot, majd a két legfontosabb (Blaster és Sasser) fixet, és állítsuk fel választott tűzfalunkat. Mindezek után jöhet az antivírus-, majd az antispy program telepítése, hogy ne váljunk védtelen áldozatokká. Ha ezzel kész vagyunk, jöhet a hálózati csatlakozások beállítása.
Tudjuk, a legkényelmesebb és a legolcsóbb megoldásnak tűnik a gyári alapprogramokkal élni, de otthoni használatnál, ahol nem kell (mindig és mindenben) a céges csoportmunka előírásaihoz alkalmazkodnunk, érdemes a Mozilla Firefoxot használni böngészőként és a Thunderbirdöt levelezésre.

Az office programok a makróvírusok kedvelt célpontjai. Alternatív szoftverek (elsősorban az OpenOffice.org származékai, mint a Magyar-

Egy frissen telepített megfelelő beállításokkal és segédprogramokkal nem rendelkező Windows rendszert átlag 4 perc alatt eléri az első támadás az internetről.

de higgyétek el, nem árt, ha profi alternatív szoftvert is bekészítünk, ami valódi védelmet biztosít a támadások ellen.

Az internetre csatlakozva sokan esnek áldozatául – a kellő védelem hiánya miatt – a különféle reklám- és kémprogramoknak, dialereknek. Nem árt bekészíteni antivírus szoftverünk mellé kémprogram-keresőt is. Erre a célra kiválóan megfelel az otthoni használatra ingyenes AdAware SE Personal (www.lavasoft.de) program. Az egyéb kémprogram-keresők között a frissen (újra)telepített XP-hez melegen ajánljuk a Microsoft Windows AntiSpyware programot is, amit regisztrált Windows felhasználók ingyenesen tölthetnek le. Az internetről nem csupán a tervezett és várt szoftverek töltődnek le, hanem olykor nem kívánt, sőt a biztonsági kockázatot növelő „termékek" is. Amíg a víruskeresőknél általában egy is kielégítő védelmet biztosít, az antispy programoknál jobban járunk, ha a gépünket hetente legalább egyszer, egymás után két-három programmal átnézetjük.

A rendszer kényelmes és egyszerű finomhangolásához töltsük le a PowerToys for XP csomagot a Microsoft weboldaláról (store.netaca-demia.net/mshu/WINDOWS/WindowsXP/powertoys/new/powertoys.zip), s ha már elkészült, töltsük le hozzá a magyarítást is a Microsoft Magyarországtól. A benne levő hasznos programok közül témánkhoz a TweakUI program tartozik. Érdemes elolvasni, mit írnak róla!

Ha van mit menteni...

Amikor egy korábban használt rendszert cserélünk le új Windows installációra, ne feledkezzünk meg korábban begyűjtött adatainkról sem. Az

6.htm) lehet a jelöltünk, mivel kicsi, kezelőfelülete magyar, ZIP tömörítéssel készíti mentéseit, és a lokális, és hálózati meghajtók mellett-helyett akár FTP szerveren is készíthet biztonsági mentést a kijelölt fájlokból és mappákból. Természetesen programozható, sőt parancssoros használatra is felkészítették, ami nagymértékben megkönnyíti az időzített és automatikus mentések készítését.

Ami egyszer elromlott...

Mielőtt nekiugranánk a tényleges telepítésnek, szánjunk arra is időt – néha nem is keveset –, hogy a Windows saját ScanDisk, és/vagy chkdsk programjaival felkutassuk és fixáljuk az esetleges lemezhibákat, és mindezek után töredezettségmentesítés sem árt a Defrag programmal. Bár az említetteknél sokkal többet tudó és hatékonyabb lemezkezelő és karbantartó programok is beszerezhetők, az említett három (scandisk, defrag, chkdsk) program szinte kivétel nélkül megtalálható alapállapotban a Windows rendszereken.

Tiszta telepítés

A mai, sok tucat gigabájtos merevlemezek esetén érdemes több partícióra osztani a tárterületet. 10 GB a legtöbb Windows XP rendszernek elegendő, 4-8 GB legyen célszerűen az átmeneti fájloké (Temp könyvtárak, és a Temporary Internet Files), valamint a lapozófájlé. A többi maradhat egyben vagy több darabban az adatoknak.

Néhányan most bizonyára csak legyintenek, hogy minek annyi partíció, s hogy egyetlen 40-60-80 vagy akár 120 GB-os partícióval is remekül működik évek óta a számítógépük. Vegyük figyelembe, hogy sokkal gyorsabban végeznek a lemezkarbantartó programok, ha nem a teljes lemezterü-

Office, a StarOffice, a SpringOffice, vagy az Ability Office, 602 Office stb.) használata legalább e támadások ellen teljes védelmet kínál.

A végére néhány apróbb rendszerbeállítási trükk: tegyük láthatóvá a regisztrált kiterjesztéseket, valamint a rejtett fájlokat, hogy ne verhessenek át olyan könnyen a kártevő programok. A felhasználói környezeti változók közül töröljük, vagy irányítsuk át a Temp partíció megfelelő mappájára a Temp és Tmp változókat, és ugyanezt tegyük meg a rendszerszintű Temp és Tmp változókkal is. Az XP nem csupán arra ad lehetőséget, hogy a kívánt helyen és fix méretben használjunk lapozófájlt, de azt is, hogy záráskor ezt törölje, miáltal jelentősen növekszik rendszerünk biztonsága is.

Gandalf

Kötelező javítócsomagok:

Blaster-fix – Microsoft azonosítója MS03-026, egy 1264 KB méretű öntelepítő csomag. További infó magyarul: support.microsoft.com/kb/826955/hu
Sasser fix – Microsoft azonosítója MS04-011, egy 2653 KB méretű öntelepítő csomag. Külön csomagok vannak a többi érintett Windows-változat számára, és arra is ügyeljünk, hogy a megfelelő nyelvi változatot töltsük le a Netacademia gyűjteményéből. További infó magyarul a Sasser féregről és kapcsolódó anyagokról a www.microsoft.com/hun/biztonsag/sasser.mspx címen olvasható.

Áttörés a 3G-ben

Adatátvitel fénysebességgel

Egységes tartalomszolgáltatással és exkluzív készülékek bemutatásával igyekszik felkelteni a mobilosok érdeklődését a 3G irányában a Vodafone. 12 európai országban kínálnak ezentúl videotelefonálást, 2 megapixeles mobilt, szappanoperákat az unalmas percekre, több ezer zeneszámot, játékokat és mozielőzeteseket! Utánajártunk, hogy pontosan mit takar a live! 3G szolgáltatás, és mennyire jelent áttörést az elmúlt időszak eseményeihez képest...

Egyre többször hangzik el a mobil iparág jeles képviselőitől, hogy egy-egy jó technológia önmagában nem lehet sikeres, ehhez ötletes, jól működő, összehangolt szolgáltatások kellenek. Annak idején a Vodafone úttörő szerepet töltött be a live! szolgáltatásával: elsőként hozott létre egységes felületű, számos országban azonos alapokra építkező, ám helyi tartalommal is ellátott wap-portált – majd ezt a szolgáltatótól jól ismert ötletes, dinamikus „életérzést átadó", agresszív reklámkampánnyal hirdette. Az akkori fejlemények másik érdekessége az volt, hogy a Vodafone folyamatosan növelte a „brandingelt", vagyis a saját változtatásaival ellátott készülékek forgalmazását; és össze is kapcsolta ezt az új tartalomszolgáltatásával. A live!-os készülékekről a portált már a nyitóképernyőről is el lehetett érni – így van ez a mai napig is. Némi ellenérzést keltett ezzel a cég függetlenségre vágyó, a kényszerek iránt érzékeny felhasználókban, akik időnként kifogásuknak adtak hangot a brandingelt készülékekkel kapcsolatban. A leggyakoribb érvek szerint ezek a változtatások sok esetben az eredeti szoftver felhasználói felületénél csúnyább grafikus menürendszert hoztak, illetve a tapasztalatlanabb ügyfelek akár a telefonszámlájukat is meghizlalhatták akaratukon kívül azzal, hogy a lépten-nyomon elhelyezett wapos linkekhez kapcsolódtak. Ilyenkor pedig a wap-szolgáltatás díja elkezdett ketyegni (bár extra tartalomnál természetesen nyomatékosan felhívták a gyanútlanul wapolók figyelmét a fizetésre). Ezek azonban kirívó esetek voltak, s ha döcögve is, de elindult a wapos szekér. Két okból is: az egyik, hogy a készülékek és a szolgáltatások nagy számban elérhetők voltak (akadt közöttük kipróbálásra érdemes is!), a másik pedig, hogy a Vodafone kihívására az összes többi szolgáltató is lényegesnek érezte a wapos oldalai gazdagítását, reklámozását.

A Vodafone új lendületre kap

Az NTT Docomo nyomában

Vélhetően ugyanez lesz a helyzet a live! 3G-vel is. Miközben rengeteget olvashattunk arról, hogy a 3G nagyon nehezen indul be, a Vodafone megelőzte vetélytársait: 12 európai országban jelentette be a live! 3G-t. Ez sok esetben nem több, mint olyan szolgáltatások együttese, amelyek a piacon már egyébként is elérhetők itt-ott, de ilyen koncentráltsággal ők egyesítették ezeket elsőként – kedvezőbb árakkal, átláthatóbb fizetési-számlázási rendszerrel. Tegyük hozzá, hogy a szolgáltatáscsomaggal a Vodafone érezhetően a Japán vezető telefontársasága által kitaposott úton jár. Elsőként az NTT Docomo kínált – még a 2,5G hálózatokra – összetett, wap-alapú szolgáltatáscsomagot, i-mode néven, és először Japánban jelentek meg ezekhez a Docomo által brandingelt mobilok is. A siker fantasztikus volt, le lehetett vonni a tanúságot (természetesen az eltérő földrajzi sajátosságokat és a technikai fejlettségi szintet is szem előtt tartva): nem a technológiával van a baj, hanem a szolgáltatások és az elérhetőség színvonalával. A világ legnagyobb globális mobilszolgáltatója tehát rákapcsolt és Európában már úttörő szerepet vállal fel.

A készülékeken nem múlik

Számunkra az egyik fő érdekessége a bejelentésnek, hogy most már egészen a határunkig jutott a 3G, Ausztria ugyanis egyike annak a 12 országnak, ahol a tavalyi év végén elindult az új live!. További érdekesség, hogy a brandingelt készülékek között található Európa első 2 megapixeles mobilja is! A Sharp 902 túllépett a korai 3G-s készülékek gyermekbetegségein: TFT-je 262 ezer színű, 1600x1200 képpontos fotók készíthetők vele, kétszeres digitális zoommal (tehát az optikai zoom helyett a mobilokban is megjelent a digitális zoom!), SD- vagy MMC-kártyát lehet csatlakoztatni hozzá, bluetooth-képes, és mindösszesen 149 gramm! Az összes új készülékre jellemző, hogy már nem nehéz, csúnya, hamar lemerülő és drága

3G mobilokról van szó, hanem figyelemreméltó válogatásról, amelyben Sony Ericsson, Nokia, Samsung, Motorola és Sharp készülékek találhatók – igaz, csak egy részük képes például videotelefonálásra... A bevezetett tíz modell közül hét kifejezetten a Vodafone-nak készült, más szolgáltatónál nem kaphatók, illetve bemutatkozott a Mobile Connect adatkártya 3G-s változata is.

Tartalomszolgáltatás: 24 mobilon

Végül a szolgáltatásokról: kiemelkedő helyen említi a Vodafone a zene- és játékletöltéseket. A mobilok természetesen lejátsszák az mp3 zenéket – kérdés, hogy a jövőben ez a formátum válik-e majd a mobilos zeneletöltések alapjává. Esélyes lehet még a Sony által preferált ATRAC3 és az Apple AAC-je, ami az iPOD és a különféle keresztszerződések (ilyen létezik már a Motorola és az Apple között is), illetve az iTunes zenebolt sikere miatt van mostanában előtérben. A live! 3G-ről több ezer szám tölthető le, ami a Vodafone és három nagy zeneforgalmazó, a Sony BMG Music Entertainment, az EMI és a Warner között létrejött együttműködési szerződéseknek köszönhető. Ha a jövőben az ügyfelek kézhez kaphatnak egy olyan mobilt, ami jó minőségben játssza le a zenéket, amelyek egyszerűen, gyorsan és legfőképpen nem túl drágán (vegyük alapul az internetes zeneboltok árait: számonként 99 cent) tölthetők le, illetve az egyre olcsóbb memóriakártyákkal a tárolás sem lesz gond, plusz a készülékhez jó minőségű, szabványos minijackkel ellátott fülhallgató is csatlakoztatható, az már valóban egy értékes szolgáltatás lehet! További feltétel a nagy sávszélesség, amit azonban a 3G könnyedén nyújt.

Nekünk úgy tűnt, a játékok terén egyelőre nem történt akkora előrelépés, mint a sávszélesség esetében. A szolgáltató szerint a játékok ugyan egyre nagyobbak lehetnek (hiszen a letöltés sebessége nem jelent majd gondot) viszont az elérhető kínálatban nem mutatkozott áttörés. A mobilok természetesen fejlődnek, egyre jobbak a kijelzők, a hangminőség, illetve említésre méltó, hogy egyre több gyártó épít 3D-s megjelenítésre is képes chipet a telefonjába (és egyre kifinomultabb chipek tervezésével foglalkoznak a legnagyobb videokártyagyártók is). Mindezek ellenére eddig még olyan programmal nem találkoztunk, amire felfigyelt volna a világ, amire azt mondhatnánk, hogy igen, itt

A szolgáltató szerint a játékok ugyan egyre nagyobbak lehetnek viszont az elérhető kínálatban eddig nem mutatkozott áttörés.

Gyorsabban lassabb:

A 3G, túl azon, hogy a hagyományos és műholdas összeköttetésnek köszönhetően ténylegesen lefedheti bolygónkat (a sivatagoktól kezdve a sarkkörökig), valóban szélessávú internethozzáférésre ad lehetőséget – egyes fejlesztések majdani eredményeképpen akár 10 Mb/s sebességre is (jelenleg az otthoni ADSL-előfizetések maximuma kb. 1 Mb/s).

A mobilhozzáférés sávszélességét ugyanakkor nagyban befolyásolja a készülék helyzete. Például egy InterCity vonaton utazva legfeljebb a szerelvény lehet gyors, a hozzáférésünk nem, az ugyanis legfeljebb 144 kb/s-ot tud produkálni – igaz, azt akár hegyen-völgyön, bárhol. Gyalogosan egy szerény ADSL-hozzáférés sebességét is megközelíthetjük a mobillal, azaz a 384 kb/s elérhető. Egyhelyben toporogva (vagy akár fotelben ülve is) 2 Mb/s a jelenlegi maximum, a 10 Mb/s-ra az úgynevezett nagysebességű készülékirányú hozzáférés, a HSDPA-fejlesztés sikeres befejezésekor van esély.

R.G.

most valami elkeződött! A live! 3G a Crash Twinsantyvel, a Sega Super Real Tennisével, a Ferrari Experience 3D-vel és az Extreme Air Snowboarddal nyit játékfronton, amelyeket hamarosan több játék is követ majd.

Ugyancsak a multimédiás részt erősítik a moziletöltések és a tévéprogramok. Havonta lesz egy „hónap mozija" szekció, amelyből filmbemutatókat és egyéb ajánlókat lehet majd letölteni. Ez kissé 2,5G utánérzés, de biztosan sokat javul majd a minősége. Továbbá a 24-hez hasonló „mobilsodes" tévésorozatot (egy-

Amihez két kamera kell

Végezetül pedig az eddig külön ki nem emelt videotelefonálás (a listában azért szerepel): ez az, amire régóta várunk, és aminek a fejlődését, elterjedését a legnagyobb örömmel vennénk. Nemrégiben a Nokia tartott hazánkban 3G videotelefon-bemutatót (a 6630-as megjelenése kapcsán, ami már 3G-s telefonnak minősül), ahol azért látszott, hogy még tesztkörülmények között sem tökéletes a működés. Vélhetően ugyanilyen formában és csak a megfelelő készülékekkel lesz elérhető ez a szolgáltatás a live! 3G-n belül is. Tovább korlátozza az ez irányú lehetőségeket, hogy csak a 3G-vel lefe-

A világ legnagyobb globális mobilszolgáltatója rákapcsolt és Európában már úttörő szerepet vállal fel.

perces részek) is megnézhetnek majd a live!-tulajdonosok, bár érzésünk szerint az ezt bejelentő rövid sajtóközleményben többször szerepelt az „inspirálta" és az „elsőként nézhetik meg" fordulat, mint bármi más érdemleges információ. Mintha arról lenne szó, hogy az egyébként rettenetesen sikeres 24 sorozat nevével akarná a Vodafone kicsit feldobni a bejelentést. Természetesen nem maradnak el a hírek és a sportközvetítések sem, ezek is elérhetők lesznek az említett országokban.

dett területeken vehető igénybe a szolgáltatás, azaz legtöbbször csak a nagyvárosokban.

Sokáig botladozott Európában a 3G, de most úgy tűnik, a Vodafone újabb lendületet ad a live! 3G-vel a piacnak. Tömegesen azért várhatóan nem rohanják meg majd az emberek az üzleteiket 3G-s csomagokért, de mindenesetre elkönyvelhetjük, hogy fejlődnek, egyszerűsödnek a szolgáltatások és egyre jobb készülékekkel kínálják azokat.

Harangozó Csongor

3 G Magyarországon:

Tavaly decemberben jelentette be a Nemzeti Hírközlési Hatóság, hogy három mobilszolgáltató nyerte el a harmadik generációs (3G, avagy UMTS, azaz Universal Mobile Telecommunications System – Univerzális, Vezetéknélküli Telefonszolgáltatás) tendert. A nyertesek névsora semmilyen meglepetést nem keltett, hiszen a már ismert mobilszolgáltatókról van szó: a Pannon GSM, a T-Mobile és a Vodafone kínál majd 3G szolgáltatásokat.

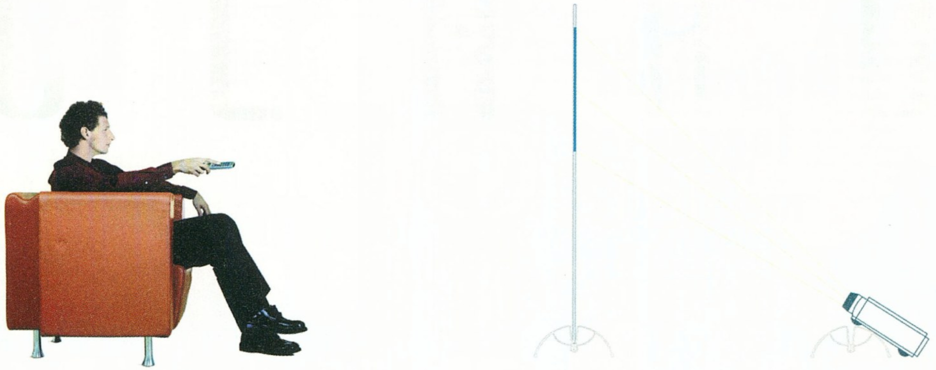
A szolgáltatás 2006 januárjában indul meg Budapesten, a főváros néhány belső kerületében. Noha számos internetes fórum hozzászólásaiból az derül ki, hogy a felhasználók egy része úgy tekint az UMTS szolgáltatások elindítására, mint a szélessávú internet-hozzáférések jelenlegi árának letörését hozó megváltó csodára (de legalábbis az ADSL-lefedettség jelenleg fehér foltjait kiszínező lehetőségre), ez szinte bizonyos, hogy nem lesz így. Egyfelől a lefedettség vélhetően még hosszú-hosszú ideig nem éri el még az ADSL-ét sem, hiszen míg 2006-ra a főváros egésze sem lesz „beszórva" teljesen, 2008-ig is csupán az ország 30 százalékán kell a szolgáltatóknak elérhetővé tenniük a szolgáltatást – ez pedig azt jelenti, hogy csak a nagyobb városok, települések lakói ismerkedhetnek meg az UMTS technológia előnyeivel.

Másfelől a százmilliárdos beruházásokba fektetett pénzt a szolgáltatók érthető módon viszszavárják, így szinte biztos, hogy nagy árverseny nem lesz – az pedig egyenesen kizárt, hogy a majdani ADSL-tarifáknál akár egy hajszálnyival is olcsóbb lesz a mobiltelefonos hozzáférés. Kérdés persze, hogy 2008-ban milyen sávszélességet tudnak majd felkínálni a szolgáltatók, hiszen míg négy évvel ezelőtt a 384 kb/s-os sebesség már bizsergető érzést váltott ki az arra érzékenyek fülében, ma már az 1 Mb/s egyáltalán nem számít ritkaságnak, és az ADSL-ben (a külföldi példákon jól érzékelhetően) még vannak lehetőségek...

R.G

A videóbeszélgetéseknek a 3G megjelenése után semmi akadálya

www.textboy.hu
Ma milyen legyen a mobilod?
SMS-ben így rendelj!
Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!
SZÍNES HÁTTÉR - SMS - 06-90-629-333
PG180491 PG180555 PG180630 PG180676 PG180756
PG181067 PG181073 PG181093 PG181171 PG181285
PG181536 PG181814 PG181829 PG181904 PG181976
PG182211 PG182212 PG182218 PG182265 PG182328
PG182338 PG182546 PG182871 PG182888 PG182895
PG182901 PG183046 PG183156 PG183409 PG184049
PG184058 PG184072 PG184175 PG184177 PG184179
MINI MOZIK - SMS - 06-90-629-333
boxos PG188121
rohanó nyuszi PG188120
sétáló cowboy PG188119
labdazsonglőr II. PG188118
cicirázós PG188117
laza pingvin PG188116
alvó hold PG188115
varázsló PG188113
telefonáló kacsa PG188112
romantika PG188111
imádkozós PG188110
pislogós PG188108
repülős PG188107
bombázós PG188106
szirénázós PG188104
LOGÓK - SMS -1795
PG61103 PG61138 PG61237 PG62132
PG64934 PG65050 PG70237 PG72493
PG72816 PG73821 PG74059 PG74135
KÉPÜZIK - SMS -1795
PG101451 PG102832 PG103458 PG103719
PG104155 PG104440 PG104458 PG104466
PG104544 PG105328 PG105491 PG106134
CSENGÉSEK - SMS - 1795
Armand Van Helden - My My My • • • • PG93428
Ashlee Simpson - Pieces of me • • • • • PG93203
ATB - Long Way Home • • • • • • • • • PG93245
Avril Lavigne - My Happy Ending • • • • PG93418
Beastie Boys - Triple Trouble • • • • • • PG93231
Benassi Bros ft. Sandy - Illusion • • • • PG93239
Bonbon & Ganxta Zolee - Kapod amit látsz • • • • • • • • • • • • • PG93186
Bonbon - Gyermekeimnek • • • • • • • PG93403
POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK - SMS - 06-90-629-333
Casablanca • • • • • • • • • • • • • • • • PG190250
Charlie - Az légy, aki vagy • • • • • • • PG190347
Charlie angyalai • • • • • • • • • • • • • PG190252
Cool Jazz part 10 • • • • • • • • • • • • • PG190359
Cool Jazz part 5 • • • • • • • • • • • • • PG190358
Crystal - Jég a tűzben • • • • • • • • • • PG190407
Csajkovszkij - Hattyúk tava • • • • • • • PG190255
Dallas • PG190149
Depeche Mode - Just Can't Get Enough • • • • • • • • • PG190028
Desireless - Voyage voyage • • • • • • PG190393
Desperado - Gyere és álmodj • • • • • PG190370
Dire Straits - Romeo and Juliet • • • • PG190077
E. John - Can You Feel The Love Tonight • • • • PG190348
Eagles - Hotel California (instrumental) PG190073
Enrique Iglesias - Be With You • • • • PG190125
Europe - Final Countdown • • • • • • • PG190257
Flinstones • • • • • • • • • • • • • • • • • PG190260
George Michael - Careless Whispers • PG190621
Gloria Gaynor - I Will Survive • • • • • PG190262
Groovehouse - Hajnal • • • • • • • • • PG190371
Hungária - Csókkirály • • • • • • • • • PG190327
Irishcofee • • • • • • • • • • • • • • • • • PG190349
J. Strauss - Kék Duna keringő • • • • • PG190304
Jean Michel Jarr - Oxygene • • • • • • PG190633
Találj társat SMS-ben!
SMS társ
Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek!
Az SMS díja csak 76 Ft + 19 Ft áfa
TeleMedia Kft. 06-1/455-7204
JAVA JÁTÉKOK - SMS - 06-90-629-333
FLIPPER:
A legrealisztikusabb flipper-játék már a mobilodon is elérhető!
Alkalmas készülékek: nokia 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610, 7650, ngage, ngageqd siemens sx1
PG170037
MAGIC DUST:
A C64-es klasszikus visszatért – irányítsd a kis zöld dínót!
Alkalmas készülékek: nokia 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, ngage siemens cx65, m65
Mayhem's Magic Dust
PG170039
A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, mini mozik, illetve java-s játékok letöltéséhez: • SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, mini mozi, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. • SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. • Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. • Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! • Töltsd le a csengést, háttérképet, mini mozit, illetve java-s játékot! - HA SMS-BEN RENDELSZ: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. • HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i • Logó és csengés: 400 Ft+100 Ft áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel, illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! • A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél, mini moziknál és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+200 Ft áfa/sms • JAVA játékot, polifonikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le • Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu



Az első orosz színestévénk akkora volt mint a képen látható fotel...(amiből a Claro Tv-t nézik...)

Homok a gépezetben

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Sharp Mebius

a megfizethető

Rovatunkban korábban már hírt adtunk a Sharp 3D-s kijelzőjének fejlesztéséről, most pedig már egyenesen a végleges termék megjelenéséről számolhatunk be. A technológia elsőként a japán cég Mebius PC-AL3DH notebookjában tűnik fel, amely a megszokott speciális szemüveg nélkül képes térhatású kép megjelenítésére. A dolog nyitja, hogy a kijelző az egyes látószögekből hanem némiképp különböző képeket küld a felhasználó jobb, vagy bal szemébe. Érdekesség továbbá, hogy a Mebiushoz egy olyan, TriDef DVD Player névre hallgató szoftver is jár, amely képes a DVD filmek és játékok többségének 3D-sítésére. Azoknak, akik nem kívánják minden esetben igénybe venni a notebook eme szolgáltatását, a 2D és 3D üzemmód közötti váltásra szolgáló kapcsoló is rendelkezésre áll. Végezetül néhány szó az arról: ahhoz képest, hogy átütő erejű technológiai újdonságról van szó, a Sharp üdvöskéje egyáltalán nem tűnik különösebben drágának: mindössze 3400 dollárba kerül, amely nagyjából megfelel egy normál közép-felsőkategóriás notebook árának. Egyelőre teljesen kiszámíthatatlan hogy mekkora piaci sikert fog aratni ez a megoldás, de az sem elképzelhetetlen, hogy alaposan átalakítja a noteszgépek világát.

A Mebius „mindössze" 3400 dollár lesz

ISSCC 2005

újabb részletek a Cellről

A chipgyártók legjelentősebb éves seregszemléjén, az International Solid State Circuit Conference-en idén sem maradtunk érdekes bejelentések nélkül: többek közt itt tártak elsőként a nyilvánosság elé konkrét részleteket az IBM – Sony – Toshiba trió közös fejlesztéséről, a Cell mikroprocesszorról. Mivel a kérdéses chippel kapcsolatos híreket eddig is megkülönböztetett figyelemmel kezeltük, talán most sem haszontalan röviden összefoglalni az új információkat.

Mint kiderült, a Cell kódnév nem egyetlen chipet, hanem egy egész processzorcsaládot takar, amelyek azonos, moduláris alkotóelemekből épülnek fel. Ezek a következők:

- PowerPC Processing Element (PPE)
- Synergistic Processing Element (SPE)
- L2 Cache
- Internal Element Interconnect Bus (IEB)
- Memory Interface Controller (MIC)
- FlexIO interface

A Cell lelke a PPE, amely nem más, mint egy kétszálú utasítás-végrehajtásra képes (dual-threaded) PowerPC processzor. A PPE-t az IEB köti össze az SPE-kkel, amelyek speciális, kifejezetten SIMD típusú számítások végrehajtására optimalizált processzorok, mindegyik 256 KB-nyi saját gyorsítótárral rendelkezik. Mind a PPE, mind az SPE-k azon a MIC-en keresztül érik el a rendszermemóriát, amely két független Rambus XDR memóriacsatornájának köszönhetően igen szépen hangzó, 25 GB/s sávszélességet képes biztosítani. Az I/O irányába történő kapcsolatért felelős FlexIO interfész ugyancsak a Rambus fejlesztése, és hasonlóképp lehengerlő (44,8 GB/s külső és 32 GB/s belső) sávszélességgel bír. Hasonlóképp figyelemreméltó a chip rendkívül magas működési frekvenciája is: az ISSCC-n az IBM által bemutatott prototípus nem kevesebb, mint 4 GHz-en ketyegett, ami bizony jelentős előrelépés a legfeljebb 2,5 GHz-et elérő G5-höz képest. Ezen a sebességen a mindösszesen 1x PPE-vel és 8x SPE-vel felfegyverzett Cell állítólag 256 GFlops teljesítményre is képes, amellyel (elméletben) nagyságrendekkel múlja felül napjaink x86-os processzorait.

Azonban az előbbi mondatban nem véletlenül szerepelt az „elméletben" szócska: az extrém sebességnek, az in-order típusú felépítésnek, és a nagyfokú párhuzamosításnak bizony ára vagyon, mégpedig a kapacitás, illetve a hatékonyság drasztikus csökkenése nem többszálas (single-threaded), dinamikus és/vagy optimalizálatlan kód esetén. Ilyen esetekben a Cell teljesítménye – a fejlesztők által is beismerten – bizony a töredékére esik vissza, így már most kitűnik, hogy a chip

Claro TV

a megfizethetetlen

Ha már a különleges technológiájú kijelzőknél tartunk, feltétlenül említést érdemel a high-end termékeiről elhíresült Claro legújabb fejlesztése is, ami nem más, mint egy „holografikus" televízió. A high-enden ezúttal valóban az abszolút felsőkategóriát kell érteni, ugyanis egy-egy ilyen 40-inches képátmérőjű apróság ára nem kevesebb, mint 47 ezer dollár! A tetemes összegért igazi minőséget kap az ember: a rendszer alapját képező 1,5 * 1 m-es, alig 10 mm vastag üveglapra nagy felbontású projektor vetíti rá hátulról a képet, ezáltal azt az illúziót keltve a nézőben, mintha az a levegőben lebegne. A TV-t kiegészítő audiorendszer sem éppen az igénytelenség jegyében készült: a két Ferguson Hill FH001 hangszóró nem csak megjelenését, hanem hangzását tekintve is lehengerlő.

□ A Claro 1cm vastag és 47ezer dollár... Itt nem az anyag, amiért fizetünk

sorsa elsősorban a szoftverfejlesztőkön, és az általuk végzett munka (azon belül is főleg a speciális architektúrára történő optimalizálás) minőségén áll vagy bukik majd.

Egy azonban máris biztonsággal kijelenthető: a Cell jelentős fordulatot valósít meg a processzorfejlesztésben – legalábbis az alkotói szándéka szerint. Ez a chip hadat üzen a teljesítmény növelésének útját a tranzisztorszám emelésében, a „branch predicition" hatékonyabbá tételében, a nagyobb gyorsítótárakban és a hosszabb és „mélyebb" futószalagokban látó, x86-os processzorokra jellemző filozófiának. Ezek helyett a nagyfokú párhuzamosításra, a DSP-szerű (al)processzorok együttműködésére helyezi a hangsúlyt – hogy milyen sikerrel, az még egyelőre a jövő zenéje...

Bíztató és aggasztó jelek mindazonáltal máris szép számmal vannak. Előbbiek közé tartozik, hogy a Cell lesz a következő generációs Sony játékkonzol (PlayStation 3) lelke – ez biztosítaná az elterjedéséhez nélkülözhetetlen volument. Ez azonban azonnal felvet egy problémát is: hogyan lesz képes a Sony az olcsó tömegtermék megkövetelte árszintre leszorítani a jelenleg rendkívül költségesen előállítható chip árát? Szinte biztos, hogy ezen a téren kompromisszumot kell majd kötni, és az átlagfelhasználó erősen lebutított Cell-variánst kap kézhez, amely valószínűleg csak a töredékét tudja majd elérni a nagy testvér teljesítményének. Persze az x86-os processzorgyártók sem nézik ölbe tett kézzel a vetélytárs előretörését: 2006-os megjelenésekor a Cellnek már az új generációs dual-core Pentiumokkal és Athlon 64-ekkel kell megmérkőznie, ez pedig (ismerve pl. a K8 már most is mellbevágó teljesítményét) egyáltalán nem tűnik előre lefutott meccsnek...

Végezetül következzék egy kis önreklám: ha valakit ennél is mélyebben érdekel a téma, javaslom, olvassa el a CHIP magazin aktuális számába írott cikkünket, amelyet Laa-Yosh és Martinm kollegákon túl szerénységem jegyez, és ahol a Cell-lel kapcsolatos nagyon is eltérő véleményeink lettek kőkeményen ütköztetve.

MIM

játékok maoista szemmel

Mindig is tudtuk, hogy az internet a maga számtalan kisebb-nagyobb leágazásával a legkülönfélébb nézetek, vélemények és ideológiák gyűjtőhelye. Azt azonban mostanáig mi sem gondoltuk, hogy a weben maoista (!) szellemben írt játékkritikák is olvashatók... Márpe-

□ A kínai kritika egyik célpontja

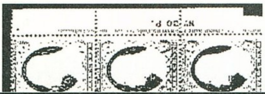
dig ez a helyzet: példának okáért a www.etext.org/Politics/MIM/bookstore/vgames/index.html weboldalra belépve egy Full Spectrum Warriort hirdető óriásplakátot ábrázoló kép és a hozzá kapcsolódó szöveg fogad bennünket:

„Ez a hirdetés is (...) azt a meglátásunkat támasztja alá, hogy a videojátékok politikailag nem semlegesek. A militarizmus által agymosott, unatkozó emberek számtalan militarista játékot vásárolnak, és az ott látottakat a gyakorlatba is átültetik – mindezt pusztán az izgalom kedvéért. Akárcsak a pornográfia, a videojátékok sem lennének annyira népszerűek, ha az emberek több társadalmi szabadsággal rendelkeznének életük alakítása terén a szabadság puszta illúziója helyett. A kapitalizmus uralma alatt a játékgyártók csak azt állítják elő, ami nyereséges. Ha majd eljön az elnyomott népek proletariátusának győzelme az imperializmus felett, az USA-t dicsőítő játékok a történelem ködébe vesznek majd, és a játékgyártók anélkül alkothatnak, hogy be kellene hódolniuk az esztelen szexnek és erőszaknak."

A fenti eszmefuttatást a MIM-nek (Maoist International Movement) köszönhetjük, amely honlapján ezen felül számos sajátosan átideologizált játékbemutatóval is kedveskedik nekünk. Néhány idézet például a Star Wars: Knights of the Old Republic kritikájából:

„A Star Wars univerzuma nem sokban különbözik a miénktől. Vannak egyszerű emberek, és vannak „nagy" emberek. Ellenben a Star Warsban a „nagy" embereknek saját, különleges erőkkel felruházott harcos rabszolgakaszt is rendelkezésére áll, akik a stabilitás fenntartásának ürügyével minden lázadást letörnek, és megakadályoznak minden társadalmi fejlődést. Ebben a játékban a játékos egy olyan harcos szerepét vállalja fel, aki jedi LOVAGNAK hívja magát. Látható, hogy a szoftverfejlesztő nem is próbálja leplezni vonzódását a középkor elnyomó feudális rendszere iránt. A különleges erőket lényegesen egyszerűbb lopásra, mint jótékonykodásra felhasználni. A játék sokkal egyszerűbb, ha a kapitalista utat választjuk, amely világos kapcsolatot mutat a fasiszta elvekkel." Úristen, látta már ezt valaki a BioWare-nél...?

Joshua



Olla olvasók!

Újra itt, méghozzá rengeteg témával, köztük a kihagyhatatlan teljes játék, Flatline, világbéke, Diablo II, designolás és egyéb fontos problémák megoldásaival, azonkívül egy szép hosszú, kerek kritikával (nehogy azt higgye bárki is, hogy ilyet nem teszünk be). Vágjunk is bele, ne velem teljen az értékes felület!

Bűnözni akarok!

Baracklekváros cserebogár! Azt szeretném kérdezni, hogy irtatok a Gamer újságról, és hogy lehet-e még rendelni véletlenül belőle? Ha a Gorky Zero 10 ezres játék bekerülhetett az újságba, akkor mondjuk a True Crime miért ne kerülhetne be? Nem lehetne-e ez a következő teljes játék? Na Csá!
Csibe

Régi Gamer számokból (mivel új számok már nincsenek ugye) maximum az egykori kiadóban tudtál volna rendelni – de pár napja jött a hír, hogy végképp lehúzták a rolót. Az utolsó számból a hipermarketekben még biztosan találsz néhány példányt elfekvőben. Sokszor elmondtuk már, hogy nem a játék ára határozza meg, hogy lehet-e valami teljesjáték-melléklet – ez nem egészen úgy megy, hogy bemegyünk a boltba, aztán kérünk a kiszemelt játékból huszonikszezer darabot. A True Crime esetében ugyan már elhárult az a probléma, hogy négy CD-n terpeszkedik (a DVD-re történt átállás óta ez nem jelent gondot), ellenben a játék kiadójának nem nagyon akaródzik eladni a covermount jogokat.

Fatlány titkos adatai

Hi Zak! Egy gyors kérdéssel fordulok hozzád: meg tudnád adni az isteni Flatline email címét? Köszi.
Csocsi

Há' hógyne! De csak abban az egyetlen esetben, ha folyamatos zaklatás, minimum napi 2-3 mail elküldése céljából kéred. Ez esetben flatline@flatline.hu. Ha valami másra kell, vedd úgy, hogy nem mondtam semmit.

A kis igényű olvasó

Ez az első levelem, de mindjárt kérésekkel kezdeném. Elolvastam a Doom könyveket, amik régebbi mellékletek voltak, és már régóta piszkál, vajon milyen lehet a Daikatana? Mivel ez egy 2000-es játék, szerintem elég régi ahhoz, hogy olcsó legyen. :P És arra gondoltam berakhatnátok a DVD Xtra rovatába.
NorS

Hehe, szóval még csak nem is teljes játéknak szeretnéd, hanem csak valami extra mellékletnek. Hát nem mondom, nem vagy szívbajos. Egyszer együtt bechervkáztunk… köhömmm izé, elemeztük a játékgyártó aktuális trendjeit a cseh Level magazin főszerkesztőjével. Na, ez az Ondrej nevű srác mesélte, hogy egy raklap pénzért megvették a Daikatanát teljes játéknak, de finoman szólva nem volt túl jó visszhangja. Szerintem se lenne annyira jó ötlet olyan játékot feltenni, ami már öt éve is randa volt, és a Minden idők legnagyobb játékvilágbeli csalódása cím örökös tulajdonosa…

Ricco már nem…

Szia Zak! Szerintem nagyon király az újság, de ha lenne Diablo II rovat, és ha lenne chat-rovat...(kötelező!!!)... akkor még designosabb lenne az újság... **(Ettől lesz designosabb? Na ezt feltétlenül megmondom Gabennek.)** Egy régi olvasó: ocx
Ui.: Ricco küldhetne egy-két tippet népes táborunknak a Diablo II-vel kapcsolatban!

Te sem nagyon figyeltél a múltkor, különben tudnád, hogy Ricco már hátat fordított Farkasbarkasnak, Szájsebésznek és a többi Diablo 2-es karakterének, és bőszen nevelgeti Csontsarj nevű élőholt mágusát a Warcraft Világában. Különben meg rendkívül tudományos Diablo 2 rovatunk van a DVD-n minden hónapban, ajánlom szíves figyelmedbe!

Jelige: VILÁGBÉKE

Hi nektek, Guru csapat! Úgy látszik én vagyok az egyetlen ember, akit nem zavarnak a helyesírási hibák. Különleges, advanced skillem (blind effekt, level 2) lehetővé teszi számomra, hogy a hibásan írt dolgokat is el tudjam olvasni, és értelmezzem azokat. Szeretném, ha újságmellékletként a következő havi számot adnátok. Szeretném, ha nem szapulna Titeket a GameStar, és mi sem a GameStart. Szeretném, ha egy céggé olvadna az ATI és az nVidia, az Intel és az AMD, és nem lenne több marakodás. Amúgy meg: Világbéke!
Üdv: N.M.I.

Kedves vagy, hogy próbálsz védeni minket, és bár a leadás körüli őrület néha valóban az elválasztási (és csak az, Katinka jól dolgozik!) hibák rovására megy, de persze jó lenne ezeket mielőbb elhagyni, nekem is borsódzik a hátam némely alkalommal. Újságmelléklet-ötleted bár rendkívül elmés, ugyanakkor sajnos kivitelezhetetlen jelenlegi tudásunk szerint. Tényleg szoktak minket szapulni? Hadd tegyék, ha nincs jobb dolguk… Világbéke kezdeményed roppant tisztelendő, csatlakozhatsz Sandra Bullockhoz, aki hamarosan a Beépített Szépség 2-ben mond hasonló közhelyeket (nem tudom pontosan, most melyik mozis cégnek sikerült benyalnom, de remélem, küldik majd a potyajegyeket).

Microsoft-kvíz

Üdv Zak! Azért irok, mert tudom, miért nem dolgozol a Microsoftnál. Mert állandóan téged szidnánk a jó öreg Bill helyett. Mondjuk így: Az a hülye Zak, hogy csinálhatott ilyen s...t!

Persze, persze, divat szidni a nagy kék óriást (vagy az az IBM?), ám tagadhatatlanul vannak jó megmozdulásai (például az egerem is MS termék). Ráadásul a legtöbben el sem tudnák képzelni, hogy a Windowsról áttérjenek valami másra – gondolom te is azon gépelted a leveledet (a Microsoft ajándékcsomagokat a szerk. címére várom, Zak jeligére – hú de belejöttem ebbe az ön-PR-ba!).

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

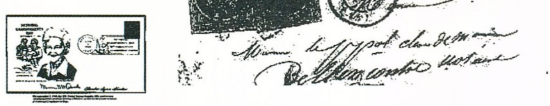
"Csipőre a kezeket! Egy,és kettő háromra mindenki!..."
Gulácsi Péter

"A Felcsút FC kabalája vagyok: Hajrá Magyarország!"
- Almási Gábor

"Há' mivan? Egyedül én szedek itt Béres cseppet?"
- Bandó

A győzteseknek gratulálunk, PC Guru ajándékcsomagokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.



Színes Mai Guru Lap

Hi Guru Team! Most írok először, és nagyon szeretném, ha beletennétek az újságba, meg minden! **(A minden részét nem vállalom…)** Ez az újság a kedvenc informatikai magazinom, csak az a kár, hogy 4-hetente jelenik meg! Mér nem hamarabb? Emelt munkaidőben is dolgozhatnátok! Nemcsak 8 óra munka 8 óra pihenés 8 óra szórakozás...!
Üdv: Balu

Persze, megoldható lenne (gyakorlati példa bizonyítja), ám a Guru nem szándékozik a Blikk meg a Story magazin irányába elmenni, ha érted mire gondolok. Szóval marad a jól bevált négyhetes ciklus.

Következő játékunk

Erőt, egészséget Zak! Csak annyi lenne a kérdésem, hogy várható-e a közeljövőben, valami TPS vagy RPG gamma teljes játékként? RiXus
Ui. A nép RPG-t követel!

De még mennyire hogy igen! Ha még nem lapoztál a következő teljes játékot promótáló oldalunkhoz, akkor most tőlem tudhatod meg első kézből, hogy a következő teljes játék a noname-nek éppenséggel nem nevezhető (igaz, RPG-nek sem, de ha már elkezdtem, befejezem) Sudden Strike lesz. Hurrá.

A belógó izé

Szia Zak! Meg vagytok ti zakkanva, hát nem veszitek észre, hogy a levrov első oldalának 3. hasábjának a tetején belóg egy fekete izé a levelekbe? Tessék gyorsan kijavitani!
Üdv: Balázska, Tápéról

No kérlek, ilyen az, amikor Gaben úgymond túldesignolja magát, aztán elfelejt betenni egy takarást vagy kiszorítást, vagy ki tudja milyen Quark-varázslatot álmodott meg oda éppen. De én nem merek szólni neki, mert jobb esetben ugyan megúszhatom egy röpke fél órás előadással a designolás rejtelmeiről (vagy szimplán elküld a fenébe), rosszabb esetben testi fölényét kihasználva, inzultálással ad nyomatékot békénhagyási, és nembeleszólási igényeinek. Különben meg amíg ez a legnagyobb gáz az újsággal, addig én meg vagyok nyugodva (egyébként eltávolítottuk a gonoszt).

Most megkapjuk, de nagyon

Szia Zak! Elkeseredésemben írok neked, kérlek szólj a kollégáknak, hogy térjenek már magukhoz kicsit... A gondok 3 GURUval ezelőtt kezdődtek, amikor a Spellforce volt a teljes játék. A game a patchelés után nem volt hajlandó a GURU DVD-vel futni, mindenképp a játék CD-jét akarta. Ergo: a játék patch-elhetetlen és a kieget sem szabad rá felrakni. Egy ismerősöm ezt megemlítette a PC GURU fórumában, és azonnal törölték. **(Szegény ismerősöd, azóta meglett?)** Itt meg azt írod a levrovban, hogy lehet játszani, csak a buktatókra kell figyelni. Elég baj, ha egy PC-GURU-s játéknál az official patch egy buktató...

Hosszú ez a levél, így most belevágva válaszolnék. Szóval bármennyire is baj ez, egyelőre nincsen jobb megoldás. A játékok újságmellékletre eladott változatairól általában leszedik a másolásvédelmet, s így a játék tökéletesen működik egészen addig, míg valaki egy hivatalos (tehát a védelemmel ellátott verzióra felkészített) patch-et vagy egyebet nem próbál telepíteni hozzá. A megoldás az lenne, ha a kiadók teljesjátékmellékletnek felkínált játékaikat átírnák úgy, hogy 1. DVD-s telepítéssel is fusson, 2. Olyan védelem legyen rajtuk, hogy a DVD-gyáron ne fogjon ki, de a patch-ek is menjenek. Van, amelyik kiadó ezt megteszi, van, amelyik nem. Ez a magyarázat a patch okozta problémákra (ha bárkinek ötlete van, kíváncsian várjuk). Azt hiszem, butaság lett volna egy Spellforce kaliberű játékot csak azért kihagynunk, mert nem lehet patch-elni…

Na jó, mondom, lehet, hogy ezentúl nem veszünk PC GURU-t. Aztán jött az előző szám. Hm, Chrome, az nem rossz, és ott van még a KotOR 2 teszt is. Grath mester mondjuk nem lopta magát a szívembe azzal, hogy a Vampire TM – Bloodlinest sz*rnak minősítette, de szerencsére már kétszer végigjátszottam, így nem vette el a kedvemet töle. Szerencsére nem vagyok hardcore Vampire gamer, így találtam a játékban némi örömöt.

Nézd, itt ugyan az ízlések és pofonok örökbecsű frázisával el lehetne ütni ezt a dolgot, de azért azt neked is be kell látnod, hogy a Bloodlines sokkal-sokkal jobb is lehetett volna. A fejlesztők kezében volt a világ egyik legjobb engine-je, a világ egyik legjobb szerepjáték-rendszere, rengeteg idő, és az egyik legnagyobb kiadó támogatása, tehát simán Half-Life 2 szintű játékot készíthettek volna. A Bloodlines pedig – ebben remélem egyetértünk – távolról sem volt ilyen.

A KotOR 2 cikk viszont felháborított. Ez nem teszt volt, hanem SPOILERKOMMANDÓ. Milyen teszt az, amiben több szó esik a játék történetéről, mint magáról a játékról? A saját szórakozását teszi tönkre, aki a játék előtt elolvassa ezt a cikket. **(Szegény Grath… és még csak most jön majd a java, pedig ő csak az előzményeket, vagyis a KOTOR első részének sztoriját írta le, amiben aztán egy deka poénlelövés nem volt a második részre vonatkozólag…)** Aztán megvettem a KotOR 2-t a minap, el is kezdtem. A weboldalatokon az újság tartalmának részletezésénél az áll, hogy "KOTOR 2 végigjátszás". Az idézőjelek közötti részt a "másolás" és "beillesztés" parancsok segítségével mentettem át ide, úgyhogy elírás nem lehetséges. :-) Megvettem az újságot, annak ELLENÉRE, hogy a Rebelst csomagoltátok mellé, ami a gamerankings.com-on kemény 49 %-os értékelést kapott (IGN: 55%, GameSpot: 32 %, gratulálunk).

Ezt azért nem ültetheted át egy-az-egyben, mivel sokat nyom a latban a Rebels értékelésekor a magyar verzió, ráadásul itt jelentős alulértékelés is történt. Oké, nem az évszázad játéka a Rebels, szerintem erős közepes – de semmiképpen nincs egy kategóriában a leggyengébb újságmellékletes teljes játékokkal, amiket a magyar újságosok kínálatában látsz (akinek inge, vegye magára, sértődjön meg, bánom is én: ez tény).

Mivel az angolom nem túl jó **(bezzeg a Rebels magyarul volt, látod…)**, gondoltam a KotOR 2 végigjátszás jól jöhet. Kinyitom a tartalomjegyzéket, és mit látok... ott már nem "végigjátszások", hanem "tippek" vannak. Hogy az a... És Grath mester tollából ismét kipattant egy olyan írás, ami vérlázító. Ezt hogy gondolta? A Pegazus II-t és a Telost egyetlen mondattal kilőtte! Ellenben két oldalt szánt a karakterek leírására, ami megint szórakozásromboló hülye SPOILER lett, most olvassam végig játék előtt, hogy kit-hol-hogyan lehet felvenni? Miért nem lehetett egy normális végigjátszást írni, mint az első részhez? Ja, persze, mert ezek csak tippek és trükkök. Üdv, Amiga

Na itt már kellően felhúzta magát a levélíró… Szóval én nem egészen értem, mit vársz egy végigjátszástól. Segítsen, ha elakadsz, végig lehessen vinni a játékot a cikk alapján, de ne legyen spoiler? Jó vicc… Remélem, a mostani számban található lépésről-lépésre típusú további KOTOR 2 okosság nyomán nem kapsz infarktust.

A Fontos Kérdések

Csokoládés Bikaherepörkölt! Mi a túrós lófenefüttyért nem lehet a teljes játékot CD verzióban is kiadni? **(Mert így, DVD-n egyszerűbb és olcsóbb, nektek, és nekünk is.)** Amúgy neked mi a véleményed a PSP-ről? **(Szívesen elfogadnék egyet… hallod, Sony?)** És most a „hüje", de annál fontosabb kérdések:
1. Lehet-e egy személynek a képaláírás pályázatra két megfejtést küldeni?
2. Miért van egyes rendőrautóknak piros-kék, míg másoknak simán kék-kék villogójuk?
3. Hova tűnnek a kitörölt SMS-ek?
Az utolsó két kérdés nagyon fontos, mert ebből írom az orvosi disszertációmat!
Üdv: Spiker

1. Lehet. Mielőtt még megkérdeznéd, hármat is. 2. Konkrét információk nem állnak rendelkezésemre, de feltehetőleg valami posztkommunista csökevény lehet a háttérben, lévén a szocializmus idején kizárólag kék lámpát használták a rend őrei, míg a piros már az amerikanizálódás jegyében születhetett. 3. A Nagy Testvér valamely adatbázisába.

Külvilág-invázió

Üdv néktek isteni guruk! Keményebb kritikát a külvilág rovatba! Százalékos v. egy 10-es skála a minimum! Nem ártana a zenéket úgy is értékelni, hogy az adott műfajban mennyit ér, és úgy is, hogy mekkora az általános zenei értéke. Érdemes lenne más nívós lapok értékeléseivel is összesíteni a tiéteket, és egy összefoglalót (pár évre v.menőleg) kiadni. **(Halló, még mindig a Gururól beszélsz? Ez egy játéklap ám…)**
Üdv. A guruisten

De hát szokott lenni 1/5-ös és 2/5-ös értékelés, azért az már eléggé arculcsapás egy termék számára. Egyébként te az 5-ös skálán 1-est kapott terméket szívesebben megveszed, mint a 10-esen egyesre értékeltet? Vagy miért lenne jobb a 10-es lista?

Megjelenések

Heló Zak! Mi lenne, ha az újság 5. oldalán található kis üzenetet kivennétek onnan? Úgy is mindenki tudja már, hogy hány hetente jelentek meg, a következő megjelenés dátuma meg benne van a lap hátuljában.
(:Petya:)

Hi! Amúgy észrevettétek, hogy az újság mindig pénteken jelenik meg? Mert én még nem (ja most hogy így írom tényleg).
Balu

Azt hiszem, Balu levele válasz volt a kérdésedre, ezek szerint mégis vannak még olyanok, akik számára nem megszokott a megjelenések rendje. Úgyhogy továbbra is marad, nem fáj senkinek az a hat négyzetcentiméter.

Miiiiii?

Hi GuruTeam. Van néhány kérdésem: 1. Lehetne-e a levrov 4 oldalas? 2. Történt olyan […] Ben14

Na csak nem képzeled, hogy ezek után tovább engedem a leveledet? Nem, a levrov egyelőre nem lehet 4 oldalas, mivel ööö… ennyi hely jut neki, és kész. Nahát!

Mivel el is értük a második oldal végét, ideje búcsúzni. Ja, Kel O'MANnak (aki azt kérte, hogy írjunk egy ütős gépet 300 körül), üzenem hogy például vesekőtörő gép. Vagy az a valami, amivel az aszfaltot szokták felszedni (a hivatalos nevét nem tudom, legyen ez e havi rejtvényünk, a helyes megfejtők között kisorsoljuk a helytelen megfejtőket). Találkozunk 4 (négy) hét múlva, sziasztok.

Zak - levrov@pcguru.hu

Birkás Péter

Hotel Rwanda

Mozi

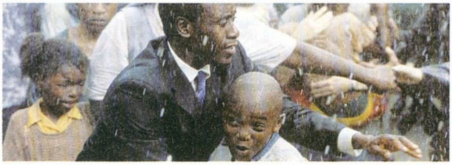
Hossza ▪ 121 perc
Rendezte ▪ Terry George
Szereplők ▪ Don Cheadle, Nick Nolte, Sophie Okonedo, Joaquin Phoenix, Desmond Dube

PC Guru Index:

05

05

Ruandában 1994-ben véres események bontakoztak ki, amikor a politikai játszmák és az életkörülmények okán két etnikai csoport, a hutu és tuszi törzsek egymásnak estek, szenvedést, és halottak százezreit hagyva maguk után. Ebbe a nem túl régen lezajlott történelmi közegbe vezet el minket Terry George filmje, megmutatva, hogy a vészterhes időkben a kisemberek miként válhatnak hősökké, felülemelkedve korlátaikon, és mások életét megmentve. A rendező – aki íróként közreműködött az Apám nevében című filmben is – nem időzik sokat a politikai helyzet vázolásával, nem történelmi leckét igyekszik a nyakunkba akasztani, hanem sorsokra, személyes drámákra épít, ezzel téve emberközelivé a történetet, mely megrázóan hat minden nézőre. A direktor kerüli a túlságosan véres akciókat, a brutális képeket, a félelmet és a kétségbeesést leginkább szereplői által igyekszik bevezetni a cselekménybe, és nem az öncélú erőszak folyamatos ábrázolásával. Ebben nagy segítségére vannak színészei, akik közül kiemelkedik a főszereplő, a Pault játszó Don Cheadle, aki félelmetes pillanatokkal ajándékoz meg minket a hotel igazgatójának szerepében. Alakításáért nem véletlenül jelölték Golden Globe- és Oscar-díjakra, hiszen hatalmas átéléssel hozza a vásznon a reménytelen helyzetekben is helytálló, társai életéért küzdő karaktert. Mellette olyan színészek tűnnek fel a kisebb szerepekben, mint a napjainkban felkapott Joaquim Phoenix, vagy a nagy francia kedvenc, Jean Reno. A film egyetlen gyenge pontja a békefenntartó Oliver ezredest alakító Nick Nolte, aki társaihoz képest kissé halovány teljesítményt nyújt. A Hotel Rwanda kemény dráma, mely kertelés nélkül, ám mégis visszafogottan, megrázó pillanatok segítségével mutatja be számunkra, hogy a világ egyes pontjain az embereknek nem csak a napi betevőért, hanem az élethez való jogukért is meg kell küzdeniük. Terry George két órában tárja elénk a borzalmakat, Paul Rusesabagina életére s az általa irányított szállodára leszűkítve, ahol számtalan ártatlan vészelte át az összetűzésektől terhes, életveszélyes időszakot. Bár a film egyes pillanataiban nem mellőzi a hollywoodi filmekre jellemző dramaturgiát, bőven kiemelkedik társai közül, így bátran ajánlható bárkinek, aki nem riad vissza a fajsúlyosabb moziktól.



Összegzés: Megrázó történet megtörtént események alapján, kiváló színészekkel és komoly tartalommal.

CONSTANTINE

Constantine ▪ A démonvadász

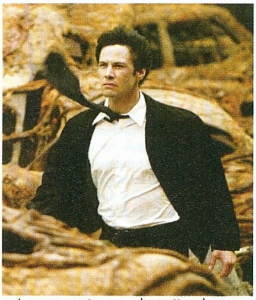
Hossza ▪ 121 perc
Rendezte ▪ Francis Lawrence
Szereplők ▪ Kenau Reeves, Rachel Weisz, Max Baker, Shia LaBeouf,

PC Guru Index:

04

05

Nem meglepő módon ismét egy képregényen alapuló film érkezik a mozikba, mely ezúttal nem a latexruhás szuperhősök világába kalauzol el minket, hanem pokol és menny határán táncolva igyekszik szórakoztatni közönségét. John Constantine figurája Alan Moore fejéből pattant ki, és a Hellblazer című képregényben vált népszerűvé. A DC Comics felnőtteknek szóló képregényeit kiadó Vertigo égisze alatt megjelenő hős ellentmondásos karakter, aki cinizmussal és jókora adag egoizmussal igyekszik palástolni egyébként néhol feltűnően nagylelkű természetét. A nikotin rabjaként tengődő, szőke üstökkel és brit állampolgársággal rendelkező férfi, aki szabad perceiben a menny és pokol szolgáival veszi fel a harcot, kicsit megváltozott a vászonra vezető úton (megbarnult, és amerikaivá vált), de mindezt már megszokhattuk az adaptációktól. Ettől még aki ismeri a képregényt, nagy valószínűséggel át tud siklani e módosítások felett, aki pedig



még egy sort sem olvasott a horrorisztikus képkockákból, nagy valószínűséggel nem fog keseregni a változtatások miatt. A filmbe sikerült átmenteni a hangsúlyos szerepet betöltő láncdohányos elemet, és hősünk személyisége is megmaradt a képregényben megismert kissé tapló figurának. Ezen kívül minden ugrik, ugyanis Keanu Reeves messziről sem felel meg az angol férfiideálnak, de ettől függetlenül Constantine szerepét kis buktatókkal igen szórakoztatóan hozza a vásznon. Csodát ugyan nem kell várni, hiszen az ifjú világmegmentő sosem félelmetes tehetségével hengerelt le minket, de egy-két megszokott manírtól eltekintve nem találhatunk hibát a teljesítményében.

Maga a film kellemes kikapcsolódást biztosít számunkra, bár az első húsz percben csupán felturbózott Ördögűzőkoppintásnak tűnik, azért a rendező Francis Lawrence-nek sikerül felvennie a fonalat, és a történet kissé megkopott elemei (mint a Krisztus mellkasába mártott, ezáltal félelmetes hatalommal felruházott tőr) ellenére is leköti a nézőt. Ebben nagy szerepe van a látványosan kivitelezett akcióknak, a csinos Rachel Weisznek és a kellően egzotikus menny-pokol ellentétet bemutató történetnek. Ha megfelelő elvárásokkal közelítünk a filmhez, nem keresünk magvas mondanivalót és díjnyertes alakításokat, nagy csalódás nem érhet: kapunk kétórányi kellemesen egyszerű popcorn-szórakozást, amit elég lesz akkor felelevenítenünk, amikor szembe találkozunk a hírek szerint már előkészítési fázisába lépett folytatással...

Összegzés: Nem túl bonyolult képregény-feldolgozás elfogadható színészi közreműködéssel, kellő adag látvánnyal és akcióval, misztikus köntösbe burkolva.

INCREDIBLES

2 lemez
Rendező ▪ Brad Bird
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák
Hang ▪ magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1, DTS)
Kép ▪ 16:9 (2.35:1)
Felirat ▪ magyar, angol, finn, görög, izlandi, norvég, svéd
DVD Start ▪ március 8.
Forgalomba hozza ▪ Intercom

PC Guru Index:

05

05

A hihetetlen család

DVD

Szinte száz százalék, hogy az immár Oscar-díj nyertes Hihetetlen családot nem kell bemutatni egyetlen olvasónknak sem... Így azonnal rá is térhetünk a március közepén boltokba kerülő duplalemezes DVD kiadásra, mely számtalan informatív és szórakoztató extrával várja az igényes animációra vágyó közönséget. Az első korong a zseniális rajzfilm mellett bevezető kisfilmmel nyit, amit két különböző audiokommentár követ, valamint a Cars című következő Pixar-munka előzetese (ez nekünk egyelőre annyira nem jött be, annak ellenére sem, hogy az animációs filmet a Pixar guru John Lasseter rendezi, akinek a nevéhez a cég első egész estés animációs filmje a Toy Story fűződik) és egy rejtett extra, melynek megtalálása a tulajdonosok feladata lesz. A második korong rögtön egy frenetikus kuriózummal indít: egy eddig sosem látott kisfilmet kapunk, melyben a nem éppen hétköznapi család legfiatalabb tagja kergeti az őrületbe a bébiszittert. Ha kikacagtuk magunkat ezen a szösszeneten, megtekinthetünk hat kimaradt jelenetet és némi „bakiparádét".

A szuperhős-mániásokat külön adatbank várja a szereplők adataival és képességeivel, a filmek szerelmesei pedig nyomon követhetik az alkotás folyamatát a kezdetektől egészen a bemutatóig. S ha mindez még nem lenne elég, további kisfilmek várják a család rajongóit, melyekben különkülön merülhetünk el a készítők, vagy a rajzfilm világában. Rejtett csemege természetesen a második lemezen is kapott helyet, s hogy a legvégén feltehessük a koronát erre a kiváló kiadásra, érdemes megjegyezni, hogy mindez példaértékű módon magyar nyelven lett a lemezekre égetve (hol hanggal, hol pedig felirattal), így az egész család együtt szórakozhatja végig a korongduett minden egyes percét.

A halál a ragadozó ellen

ALIEN VS. PREADOR

kár lenne hosszan ecsetelgetni, hogy az Alien vs. Predator mennyire volt jó, vagy éppen rossz film (maradjunk annyiban, hogy nem ez a legendás sorozat legjobb darabja), a lényeg, hogy tavasszal végre kezünkbe kaparinthatjuk a DVD kiadást, mely az előzetes beharangozással ellentétben nem rendezői változat (maradt PG-13 besorolású), de legalább teletömték extrákkal a két lemezt, így bőven lesz mit nézni, ha túljutottunk a nagy összecsapáson. Az egyes korong két audikommentárral várja az angol nyelvben jártas fanatikusokat, magyar felirat ugyanis sajnos nem került a lemezekre. A második korong főleg kisfilmekkel csábítja az érdeklődőket, láthatunk felvételeket az előkészületekről, bepillantást nyerhetünk az ADI Workshop munkájába, megtekinthetjük a miniatűr bálnavadász-állomást és ugyanilyen méretben a szörnyeket is. Külön foglalkozhatunk az arctámadó idegenek és tojások dolgaival, ízelítőt kapunk az alagút-jelenet zűrjeiből, elmerülhetünk a trükkök világában, és megismerhetjük a film egyik alapjának számító Alien vs. Predator képregényt. Ezek mellett jutott még hely tizenegy, a filmből mellőzött jelenetnek, melyek mellé csatolhatjuk a rendező kommentárját is. A végére marad a két werkfilm, melyből az egyik a HBO-n is látható rövidebb, a másik pedig egy közel hatvanperces változat, melyet fűszerezhetünk az eredeti előzetessel és a kétszázhetven fotót/képet számláló képgalériával is. A kutakodó jellemű gyűjtők számára rejtett extrával is ellátott lemezpár mindent egybevetve igen jól sikerült kiadás, sőt meg merem kockáztatni, hogy az extrák mérfüldekkel jobbak mint maga a film. Bár a magyarítás hiányában maximum pontot nem kaphatott, a rajongóknak így is kihagyhatatlan darab.

2 lemez
Rendező ▪ Paul W.S. Anderson
Szereplők ▪ Lance Henriksen, Sanaa Lathan, Colin Salmon, Ewen Bremner
Hang ▪ magyar, angol, cseh, szlovák (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (2.40:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh, szlovák
DVD Start ▪ március 17.
Forgalomba hozza ▪ Intercom

PC Guru Index:

04

05

COLLATERAL

2 lemez
Rendező ▪ Michael Mann
Szereplők ▪ Tom Cruise, Jamie Foxx, Jada Pinkett Smith
Hang ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1)
Kép ▪ 6:9 (2.40:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh
DVD Start ▪ március 12.
Forgalomba hozza ▪ Intercom

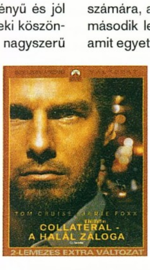
PC Guru Index:

03

05

A halál záloga

michael Mann, a szövevényes cselekményű és jól kidolgozott drámák, krimik mestere (neki köszönhetjük a zseniális Szemtől szembent, a nagyszerű Bennfentest és a kiváló életrajzi filmet, az Alit) a tavalyi évben is kiemelkedő darabbal jelentkezett a Collateral képében, mely olyan nagyszerű színészeket eresztett össze, mint Tom Cruise, és a Ray óta a legnagyobb magaslatokat ostromló Jamie Foxx (aki a Ray című filmben nyújtott parádés alakításáért el is nyerte az arany szobrocskát). Nyugodtan állíthatjuk, hogy nagyszerű filmmel van dolgunk, amihez sajnos csak középkategóriás DVD kiadást tudott csatolni a forgalmazó, mely a tartalmat tekintve nem feltétlenül igényelte volna a dupla lemezes megjelenést. Az első korongon a film mellett a direktor audikommentárja kapott helyet, mely igen informatív a film szempontjából, de csak azok számára, akik mesteri szinten bírják az angol nyelvet. A második lemez közel negyvenperces werkfilmmel nyit, amit egyetlen kimaradt jelent követ, ezt – szintén korrekt nyelvtudás esetén – a rendező megjegyzéseivel is kiegészíthetünk. A továbbiakban kisfilmekkel gyarapíthatjuk filmes ismereteinket, így megtekinthetjük Cruise és Foxx próbafelvételeit, a főszereplőt egy FedEx futár szerepében, ellátogathatunk egy külső helyszín forgatására, Annie irodájába, és elmélyedhetünk a vonat-jelenet trükkjeiben. Ezentúl már csak előzetesek, és szöveges információk találhatók a lemezen, no meg persze öt rejtett extra, amit mindenképpen érdemes felkutatni, érdekes feladatot jelentenek. A Collateral hazai DVD-megjelenése tehát nem rossz darab, de számtalan esetben láthattunk már igényesebb kiadást; olyat, amilyet ez a nagyszerű film is megérdemelt volna.



Könyv

Lawrence Block ▪ A halál völgyében

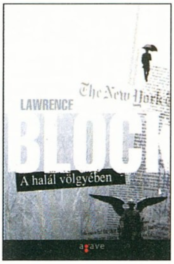
Kiadó ▪ Agave könyvek

Lawrence Block ötödik magyarul megjelenő könyve ismét az Apák bűneiből és a Pusztítás és teremtés idejéből megismert Matt Schudder, az egykori rendőr (jelenleg engedély nélküli magánnyomozó) nem éppen rózsás mindennapjaiba kalauzol el minket. A kemény, de megingathatatlan igazságérzettel megáldott Schuddert legújabb ügye egykori kollegái körébe kalauzolja. Hősünk egy Jerry Broadfiled nevű zsaru védelmére kel, mikor az a rendőrségi korrupció leleplezésére szőtt tervei folyamányaként súlyos zűrbe keveredik: gyilkossággal vádolják. El kell ismerni, hogy majd harminc év távlatából (ekkor született ugyanis a regény) az alapötlet nem tekinthető túl eredetinek, de nem is a cselekmény indító magja az, ami magával ragadja az olvasót, hanem annak kibontása: ahogy Block lassan nyomra vezeti az olvasót, és szépen csavarja, tekeri előre történetét. A történések feszesen követik egymást, nem találunk unalmas hullámokat, s miközben haladunk előre a cselekményben, egy pillanatig sem kételkedünk a felől, hogy mindez ne lenne igaz. A szerző félelmetes érzékkel vezet be minket New York minden képzeletet felülmúlóan mocskos alvilágába, s mi szinte érezzük a romlottságot, s alig várjuk, hogy a dolgok végére járhassunk, megszabadulva a nyomasztó, de ezzel együtt félelmetes szórakozást garantáló világtól. Block vérbeli krimit tálal számunkra, mely majdnem tökéletes – egyetlen hibája, hogy túl rövid, százhetven oldalt letudva máris magára hagyja az olvasót.

PC Guru Index:

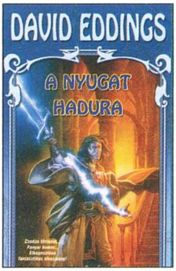
05

05



David Eddings ▪ A nyugat hadura

Kiadó ▪ Beholder Kiadó



Az Amerikában elismert, folyamatosan bestsellereket produkáló David Eddings egy ideje – a Beholder kiadó jóvoltából – már Magyarországon is olvasható. Az igényes fantasy rajongói immár hetedik alkalommal vehetik kézbe a szerző jókora adag humorral átszőtt, csodálatos világokban játszódó történeteit. A nyugat hadura nem önálló olvasmány, hanem egy hosszabb történetfolyam, a Belgariad ciklus negyedik könyve. A sorozat nyitó történetéről, a Prófécia gyermekéről még tavaly számoltunk be, s azóta sok minden történt az akkor megismert hősökkel. Köztük Garionnal, aki egyszerű legényként vágott neki egy utazásnak, mely során kiderült, hogy közeli rokonai hatalmas varázslók, s bizony az alma az ő esetében sem esett messze a fától. Az utazás célja fontos feladat volt: visszaszerezni a Gömböt, mely sokáig védelmezte a Nyugatot Toraktól, a gonosz istenségtől. A Gömb végül megkerül, de mindezzel még nem zárulnak le a kalandok, hiszen itt A nyugat hadura, mely tovább szövi a szereplők cseppet sem unalmas életének szálait... Eddings a korábbi regényeihez hasonlóan nem nagyon hagyja nyugodni sem szereplőit, sem olvasóját, így bőven lesz részünk kalandban, varázslatban és főleg cinikus humorban, ha folytatjuk a ciklus olvasását.

Az előzmények ismeretében vétek lenne kihagyni a folytatást, de azoknak is érdemes belefogni, akik eddig nem olvasták – csak ne feledjék pótolni az egyébként roppant izgalmas, és szórakoztató előzményeket.

PC Guru Index:

04

05

Vágvölgyi B. András ▪ Tarantino mozija

Kiadó ▪ Jonathan Miller Könyvkiadó

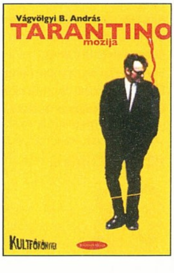
A rovat utolsó könyvajánlójában kicsit eltérünk a megszokott vonaltól, hiszen harmadik könyvünk ezúttal nem a sci-fi, horror és fantasy berkeiből kerül ki, hanem igazi filmes könyv, ami azonban számot tarthat sokunk érdeklődésére. A szerzőt, Vágvölgyi B. Andrást valószínűleg kevesen kezelik ismeretlen névként, csakúgy, mint könyvének alanyát: Quentin Tarantinót. Ki ne látta volna a Ponyvaregényt, a Kutyaszorítóbant, vagy éppen a Kill Bill duettet, legutóbbi nagy sikerét? De vajon mennyire ismerjük? Jól vagy kevésbé? Egy biztos, annyira nem, mint Vágvölgyi, hiszen képes volt megtölteni vele egy egész könyvet, kétszázhatvan oldalba belesűrítve minden hasznos, és talán kevésbé hasznos információt. Ez a kötet tökéletes választás akkor is, ha eddig sosem hallottunk volna a kivételes képességű direktorról (vajon létezik ilyen olvasó?), vagy ha tovább szeretnénk bővíteni az ismereteinket vele kapcsolatban. Mielőtt azonban félreértenénk: ez nem életrajzi írás, hanem filmes mű, így bulvárszagú, vagy kevésbé érdekes részletek helyett, mélyrehatóan megismerhetjük Tarantino filmes művészetét. Mi hatott munkájára, mit szeret, mihez volt köze, miközben elkészítette a filmtörténet négy meghatározó remekét.

Vágvölgyi munkája amellett, hogy igen alapos, meglehetősen szórakoztató, bár néha nehezen követhető olvasmány, így kellő összpontosítással vágjunk neki a soroknak – csakúgy, mint egy Tarantino-filmnek, hiszen ott sem árt, ha nem felejtjük el, hogy nem hétköznapi, hanem valami extrém agyafúrt, kacifántos történet kerül szemünk elé.

PC Guru Index:

05

05



Kiadó ▪ Warner Music

Bravo Love

Zene

Birkás Péter

PC Guru Index:
03
05

Bár jócskán túl vagyunk már a szeretve gyűlölt Valentin napi felhajtáson, mégis érdemes elidőznünk kicsit a Bravo lemezcsalád legújabb darabjánál, mely összességében tekintve teljesen korrekt zenei gyűjtemény – főleg (illetve kizárólag) abban az esetben, ha fogékonyak vagyunk a rádiók által játszott populáris zenére. Elsőre azt gondolhatnánk, hogy olyan albummal van dolgunk, mely a közelmúlt legnépszerűbb szerelmes dalait gyűjtötte össze, de ez nem így van. Kategóriáján belül univerzális összeállítással lehetünk gazdagabbak a lemez megvételekor, hiszen egyszerre merít a legfrissebb anyagokból és az elmúlt évek nagy slágereiből – sőt, hazai vonatkozásban sem vall szégyent, hiszen számos magyar előadó került fel a tracklistára. A legújabb dalokat a váratlanul felbukkant K Maro (lásd lejjebb) és Zséda szolgáltatják, a közelmúlt nagy slágereinek szóvivői a sokat hallott Romeo és Julia musical egyik betétdala, valamint a Corrs egy lírikusabb felvétele, míg az évek távlatában az Atomic Kitten és a The Calling formációk egy-egy korábbi szerzeménye hallható a korongon.

Magyar vonalon a már említett hölgy mellett Baby Gabi és Lala, a TNT és Szekeres Adrienn romantikus hangvételű dalai, valamint a Groovehouse képviselteti magát a Love elnevezésű válogatáson. Kétségtelen, hogy a lemezzel egy igen könnyed, különösebben mély mondanivalóval nem rendelkező összeállítással lehetünk gazdagabbak, de valljuk be, néha ez sem árt, főleg, ha – érthetetlen módon – az angol szóval jelzett érzelemnek szeretnénk hódolni valaki társaságában. (Zárásként gratulálunk a borító megtervezőjének és előállítójának, sikerült maradandót alkotniuk…)

K Maro ▪ La Good Life

Kiadó ▪ Warner Music

Váratlanul tűnt fel a téli szezon zenei kínálatában K Maro (civilben: Cyril Kamar), aki Femme like you számával igen gyorsan felforgatta az állóvizet, és pillanatok alatt a rádiók és szórakozóhelyek kedvencévé vált. A bejrúti születésű, huszonöt éves fiatalember kora ellenére komoly zenei pályafutást tudhat maga mögött, hiszen már tizenhárom évesen zenekart alapított, s Kanadában koncertek tucatjait tartotta meg zenésztársaival, akikkel sok rangos helyi kitüntetést zsebelt be az évek során. A közös siker azonban nem volt elég a törekvő zenész számára, és K Maro művésznéven önálló karrierbe kezdett. A nagy vízen túl hamar sikereket könyvelhetett el, s legújabb kislemezével már Európát is ostrom alá vette. Ezen tapasztalatok után nem okozhat meglepetést a teljes album, amely La Good Life címmel igyekszik szaporítani a rajongók táborát, akik nagy valószínűséggel a poposabb stílus kedvelői közül fognak kikerülni. K Maro érdekes ötvözetét adja a latin és az R'n'B zenének, melynek további pikantériája, hogy keveri az angol és francia szöveget, amitől az egész album sajátos hangzásvilágot kap (helyenként inkább röhelyes, mint menü, pedig valószínűleg ez utóbbi volt az énekes – avagy image-mestereinek – szándéka).

PC Guru Index:
03
05

A La Good Life érdekes színfoltja a zenei palettának, bár egyedi volta ellenére sem tűnik ki igazán a naponta feltűnő trendi társai közül, így csak azokat a rétegeket fogja igazán megragadni, akik eddig is vonzódtak az egzotikus, kellemes orgánumú férfielőadókhoz: fiatal lányok, hajrá!

Kiadó ▪ Warner Music

Török Ádám és a Mini ▪ Éjszakai harcos

Bár Török Ádám immár negyven éve megkezdte hazai pályafutását ('65-ben indult el a pályán, egy gimnáziumi zenekarban!), sokan akadhatnak, akik csak hallomásból ismerik, vagy egyáltalán nem találkoztak az egyedülálló karrierrel rendelkező művésszel. Török nehezen beskatulyázható egyéniség, hiszen egyszerre zenész, énekes, zeneszerző, szövegíró, rengeteg zenekart megélt előadó. Leginkább a Török Ádám és a Mini nevű formációból ismert itthon, míg külföldön a legismertebb magyar blues- és rockzenészként tartják számon. Karrierje során számtalan hazai és külhoni koncertet adott, '95-ben együtt koncertezett a blues királyával B.B. Kinggel, több mint húsz lemez van a háta mögött, és rengeteg egyéb album elkészítésében vett részt. Az ötvenedik életévét is betöltött zenész azonban nem pihen egy pillanatra sem, amit mi sem bizonyít jobban, mint a Minivel kiadott új album, az Éjszakai harcos. A tizenegy dalt tartalmazó korong sajátos blueslemez, egyéni szövegekkel Török Ádám és Paróczai Attila előadásában, fuvola, billentyű, dob és basszusgitár kísérettel. Hangulatos, a modern hangzást és technikát sem mellőző album, mely a rajongók legnagyobb örömére közel egy órában szórakoztatja hallgatóját. Török és csapata legújabb korongján újfent nem hódolt be egyetlen trendnek vagy divathullámnak sem. Igazi rétegzenét nyújtanak nekünk, amit ennek ellenére ajánlatos kipróbálni, ugyanis könnyen előfordulhat, hogy fogékonnyá válunk a sajátos, a megszokottól jócskán eltérő zenére (a borító itt is különösen borzasztó lett...).

PC Guru Index:
04
05

Codename Panzers Phase 2

Minden idők legjobb magyar fejlesztésű játéka nem maradhat folytatás nélkül! A háború második fázisa önállóan futó kiegészítő lesz, és az Észak-Afrikai illetve olasz frontra vezethetjük benne katonáinkat. A szokásos csodálatos grafika, remekül megtervezett pályák, aprólékosan megtervezett taktikus játékmenet vár a Stormregion alkotásában – lassan indulunk is a srácok főhadiszállására, hogy magunk győződjünk meg róla, milyen lett a játék...

Driv3r

Sajnos ebből a számból kimaradt (nem tehetünk róla, a sajtóverzió a kiadó minden ígérete ellenére sem készült el lapzártánkig), de jövő hónapban már biztosan teszteljük a tavalyi év nagy konzolos botrányjátékának PC-s változatát. Az ígéretek szerint minden hibát kijavítottak, mindent újrarajzoltak a programban, ami a sorozat hagyományainak megfelelően autós üldözésekre, féktelen lövöldözésekre, és GTA-szerű szabad játékmenetre alapuló akciójáték lesz. Egy hónap múlva kiderül, mi igaz az ígéretekből...

Doom 3: Resurrection of Evil

Bár mostanában nagy divat szidni a Doom 3-at, mi kitartunk azon véleményünk mellett, hogy igen jó kis játék volt, amit technikailag azóta sem múlt felül semmi az FPS-ek világában. Hamarosan érkezik a kiegészítő lemez, ami a Half-Life 2-ben megismert gravitáció-manipuláló fegyvert, és az időlassításos bullet-time effektet adja hozzá a nagy pokoljáró kalandhoz. Nagyon kíváncsiak vagyunk, hogyan fognak ezek az ötletek muzsikálni az eddig kissé egyszerűnek ható játékmenetbe építve...

Rainbow Six: Lockdown

A Tom Clancy nevével fémjelzett kommandós sorozatban eddig a terrorizmus elleni háborúban szerezhettünk elévülhetetlen érdemeket. Most azonban változik a felállás, a mostani kaland sokkal személyesebb okokból indul: valaki elrabolja a Szivárványkommandó egy tagját. Így sodródunk bele a minden eddiginél veszélyesebb eseményekbe, ahol a vadászatban az űzött vad szerepét osztják ránk. Ha életben akarunk maradni, a legforróbb helyzetekben is hideg fejjel kell gondolkodnunk – márpedig forró helyzetben nem lesz hiány...

A következő teljes játék: Sudden Strike

Az e havi Weird Warhoz hasonlóan a következő PC Guru teljes játéka is a második világháborúban játszódik – mégis, mekkora a különbség! A Sudden Strike kőkemény stratégia, a látványra és a harctéri taktikára kiélezett játékmenettel (katonákat kiképezni, építkezni, és egyéb RTS-sablonokkal foglalkozni abszolút nem kell benne). Katonáink épületeket szállhatnak meg, figyelnünk kell a lőszerük mennyiségére, a moráljukra – alaposan meg fogunk izzadni mire megnyerjük a háborút a három irányítható nemzet valamelyikével!

Minimum gépigény: P200, 32 MB RAM, 2 MB VRAM, 150 MB HDD

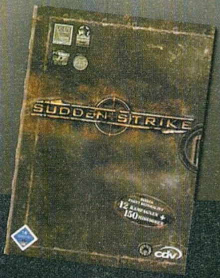
A következő PC Guru 2005. április 15-én jelenik meg!

A következő **PC GURU** teljes játéka:

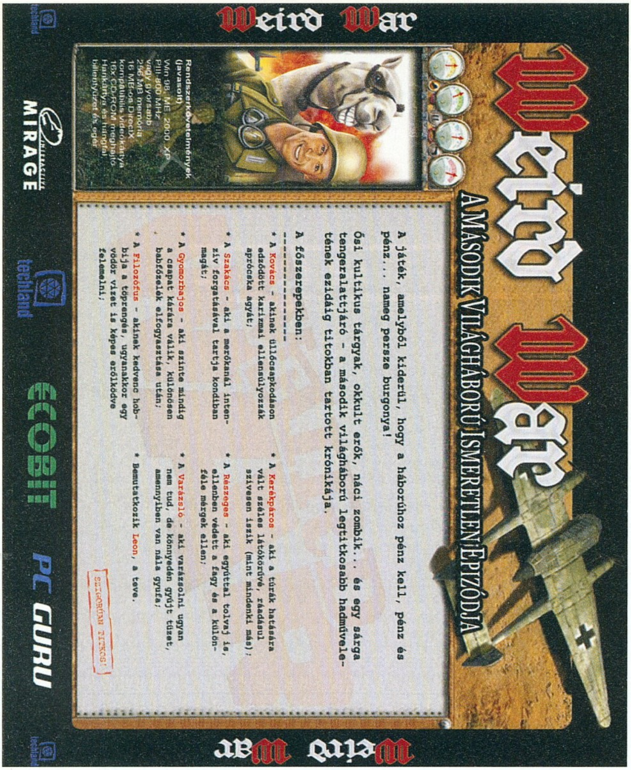
SUDDEN STRIKE

"Kötelező darab a stragéiai játékok kedvelőinek!"

GameSpy 88%



A következő PC GURU április 15-én jelenik meg!



Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor(Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, **Fax:** (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, **Fax:** (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HirlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

BARÁTOM, HALLOTTAD AZT A VICCET, HOGY…

® Burger King és a köríves logó a Burger King Corporation bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva.

A skót mondja a fiának:
– Fiam! Az a 299 forint, amit a Burger Kingben költöttél a barátnődre, nem volt valami sok…
– Igazad van, de hát nem volt nála több pénz…

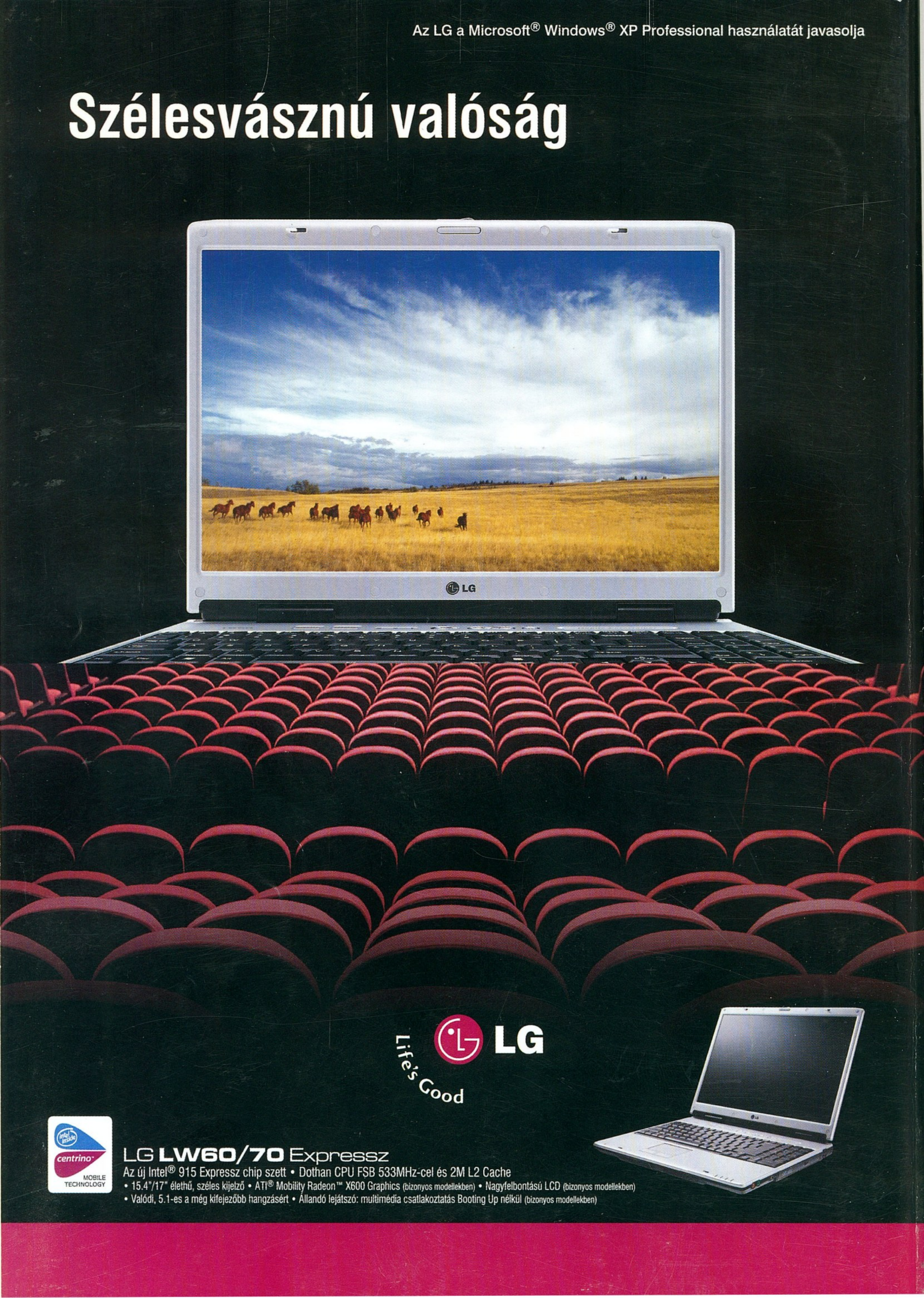
Tűzön grillezve

SAJTBURGER ÉS KIS KRUMPLI
299 Ft

NEW YORK SZENDVICS
299 Ft

2 ERDEIGYÜMÖLCSÖS FAGYLALT 299 Ft

299 Ft


Az LG a Microsoft® Windows® XP Professional használatát javasolja
Szélesvásznú valóság
LG
Life's Good
intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY
LG LW60/70 Expressz
Az új Intel® 915 Expressz chip szett • Dothan CPU FSB 533MHz-cel és 2M L2 Cache
• 15.4"/17" élethű, széles kijelző • ATI® Mobility Radeon™ X600 Graphics (bizonyos modellekben) • Nagyfelbontású LCD (bizonyos modellekben)
• Valódi, 5.1-es a még kifejezőbb hangzásért • Állandó lejátszó: multimédia csatlakoztatás Booting Up nélkül (bizonyos modellekben)